TIPS PARA TERMINAR CATWOMAN

Revista Oficial de Nintendo

P. RICO US. 2.00 ■ REP. DOM. Ds 65.00 ■ GUATEMALA Q 16.00 ■ EL SALVADOR US. 1.95, ¢ 17.06 ■ HONDURAS L 34.00 ■ NICARAGUA C$ 30.00 ■ COSTA R. Col 850.00 ■ PANAMA B/2.00 ■ VENEZUELA Bs 3,200.00 ■ ECUADOR $2.20 ■ CHILE $ 1,500.00 ■ PERU N$ 9.50

Este mes:

Second Sight

FIFA Soccer 2005

X-Men Legends

NOS VEMOS EN EL EGS

METROID PRIME 2 ECHOES

Un objetivo: SOBREVIVIR

Año 13 No 10

Star Wars Trilogy
Apprentice of the Force

NINTENDO POWER

AMAZING ISLAND

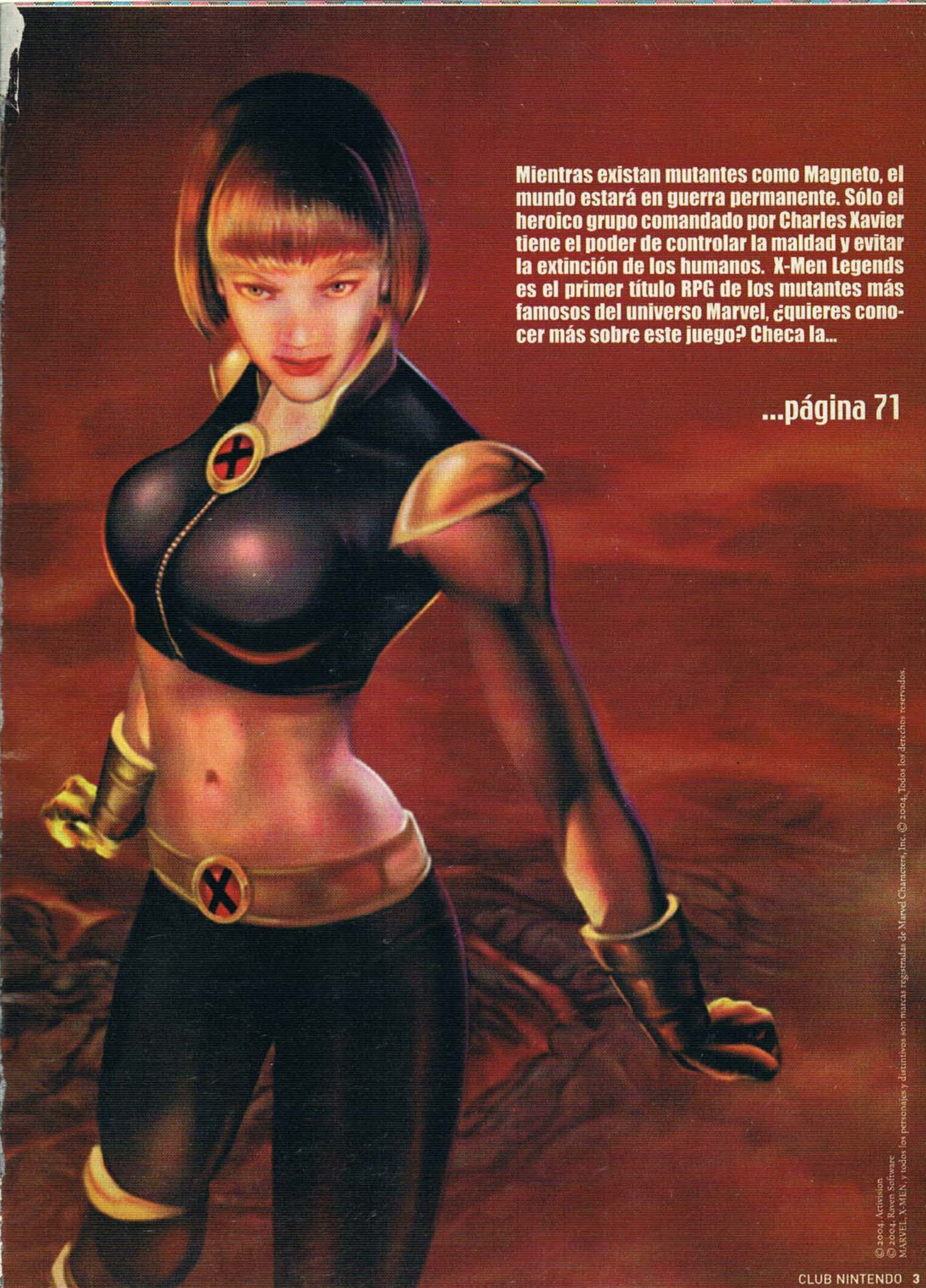
F-ZERO GP LEGEND

POKÉMON LEAFGREEN & FIRERED

CLUB NINTENDO

SUMARIO

X-MEN LEGENDS™



Mientras existan mutantes como Magneto, el mundo estará en guerra permanente. Sólo el heroico grupo comandado por Charles Xavier tiene el poder de controlar la maldad y evitar la extinción de los humanos. X-Men Legends es el primer título RPG de los mutantes más famosos del universo Marvel, ¿quieres conocer más sobre este juego? Checa la...
...página 71

Año XIII No. 10 Octubre 2004

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"

COLABORADOR
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Ma. Eugenia Martínez

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Angel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

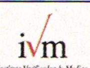
VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645
Cel: 044 55 30 58 12 81



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 13 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2004. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454. o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

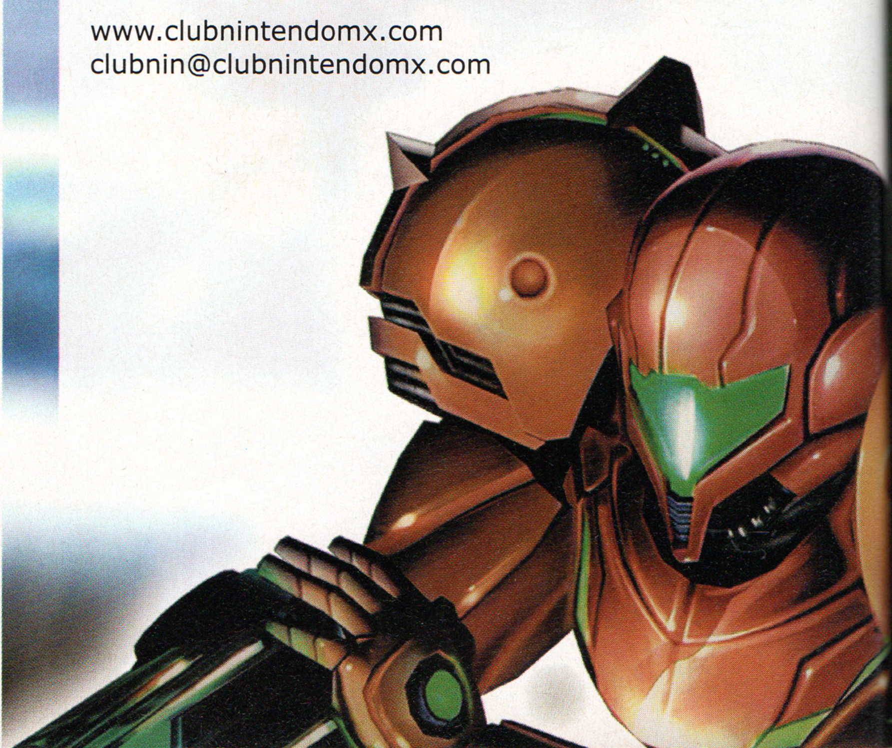
¡El EGS 2004 está a la vuelta de la esquina! Durante tres días (22 al 24 de octubre) se reunirán bajo el mismo techo los principales exponentes de la industria del videojuego. EA, Konami, Activision, Capcom, Nintendo y muchos otros licenciatarios traerán sus nuevos proyectos para que los conozcas meses antes de su lanzamiento oficial, y por supuesto, ¡nosotros cubriremos el evento!

Si a ti te gusta el futbol soccer, te emocionará saber que preparamos un gran reportaje sobre **FIFA 2005**, el primer título que incluye a toda la liga mexicana para que hagas realidad tus sueños de enfrentar a tu equipo favorito contra los clubes europeos o asiáticos. ¡Reúne a tus cuates porque la moneda caerá a partir de la segunda semana de octubre!

En otros asuntos, mientras que la bella Kristana Loken —a quien vieras como la némesis de Arnold en *T3: The Rise of the Machines*— alista sus colmillos para morder a cuanto nazi se ponga enfrente en la próxima película de *BloodRayne*, Nintendo desmiente que la serie de **Metroid** llegue a la pantalla grande. Sabemos que ya estabas emocionado con esta idea, pero no, no va a poder ser. Nos da mucha pena esta noticia, pero si nos enteramos de algún cambio de jugada, lo publicaremos de inmediato.

No olvides mandarnos tus dudas, comentarios, críticas y sugerencias a la dirección:
Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, Piso 2,
Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210 México D.F.

www.clubnintendomx.com
clubnin@clubnintendomx.com



NINTENDO
GAMECUBE™
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Comic Mischief
Mild Violence
PIKMIN2
© 2004 Nintendo. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. Visita www.nintendo.com

Retrasan el lanzamiento de Resident Evil 4

Por desgracia, los fans de Resident Evil tendremos que esperar un poco más. Capcom anunció que **RE4** aparecerá en los aparadores hasta enero de 2005 y no a finales de 2004 como se tenía contemplado. A pesar de que es una noticia triste para muchos, también tiene su lado bueno: podremos ahorrar un poco más para comprarlo, o bien, enfocar nuestras listas navideñas a otros juegos y dejar a **RE4** para principios del próximo año.

¡Los licenciatarios anuncian sus juegos para el Nintendo DS!

Ésta es una lista de los títulos que ya están en desarrollo en Japón para el Nintendo DS. No es seguro que todos lleguen a América, pero estaremos al pendiente para notificarte las últimas noticias acerca de estos juegos. Estamos seguros de que muchos se emocionarán al igual que nosotros con algunos nombres de la lista.

AKI Corporation
MIKKE!

ARUZE CORP.
Brain Twisting Game Vol. 1, COOL-104JOKER & SETLINE (título provisional)

ATLUS CO., LTD.
THE GAME OF LIFE DS
SHIN MEGAMI TENSEI DS
Snowboard Kids
Caduceus
CHORO-Q DS

BANDAI CO., LTD.
MOBILE SUIT GUNDAM SEED (título provisional)
ONE PIECE (título provisional)
METEORS (título provisional)
BANPRESTO CO., LTD.
DRAGONBALL Z

CAPCOM CO., LTD.
MEGAMAN BATTLE NETWORK (series)
Viewtiful Joe (series)
GYAKUTEN SAIBAN (OBJECTION COURT) (series)

CHUN SOFT Co., Ltd.
FUSHIGI NO Dungeon

D3PUBLISHER INC.
Juego de acción (título no especificado)

EPOCH CO., LTD.
Juego de acción (título no especificado)

GAME ARTS CO., LTD.
Nuevo RPG (título no especificado)

GENKI CO., LTD.
Detective Kibukawa (título provisional)
LIVING HIGH KILLING LOW (título provisional)
WINDING ROAD RACER (título provisional)

HUDSON SOFT CO., LTD.
BOMBERMAN
Tengaimakyo (series)

IDEA FACTORY CO., LTD.
SPECTRAL FORCE (título provisional)

JAMS WORKS CO., LTD.
Nuevo juego de tablero (título no especificado)

KOEI CO., LTD.
Dynasty Warriors (título provisional)
Historical Simulation Game (título provisional)
Mah-jong (título provisional)

Konami Computer Entertainment Japan, Inc.
BOKTAI (título provisional)

Konami Computer Entertainment Studios, Inc.
JIKKYO POWERFUL PROYAKYU

Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
Castlevania (título provisional)
WORLD SOCCER Winning Eleven (título provisional)

KONAMI CORPORATION
Yu-Gi-Oh! NIGHTMARE TROUBADOUR
GANBARE GOEMON (título provisional)
Survival Kids (título provisional)
Vandal Hearts (título provisional)
Marvelous Interactive Inc.
URUSEIYATSURA
HARVEST MOON for DS
Legend of the RIVER KING (series)
Nuevo RPG (título no especificado)

MTO.CO., LTD.
Minna no Mahjong (título provisional)
Race Game (título provisional)

NAMCO LIMITED
Nuevo Mr. Driller
Nuevo RPG (título no especificado)
Pac-Pix
Pac'n Roll

NINTENDO
Super Mario 64x4
Metroid Prime Hunters
Made in Wario (Wario Ware) DS
Mario Kart DS
Doubutsu no Mori (Animal Forest) DS
New Super Mario Brothers
PictoChat
Nintendogs

ROCKET CO., LTD
Dobutsujima no Chobigurumi 3 (título provisional)

SAMMY CORPORATION
Jissen Pachislot Hisshoho! Hokuto No Ken

SEGA CORPORATION
Sonic DS (título provisional)
Project Rub (título provisional)

SPIKE CO., LTD.
Intern Tendo Dokuta

SQUARE ENIX CO., LTD.
Egg Monster Heroes
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE™ (series)
DRAGON QUEST MONSTERS™ (series)
Una nueva historia de SECRET OF MANA
SLIME MORIMORI DRAGON QUEST

SUNRISE INTERACTIVE INC.
Juego nuevo de simulación (título no especificado)

TAITO CORPORATION
RAKUGAKI OHKOKU (series)
PUZZLE BOBBLE (series)

TECMO, LTD.
Monster Rancher®
Juego nuevo desarrollado por Team Ninja

TOMY CO., LTD.
NARUTO (título provisional)
ZOIDS (título provisional)

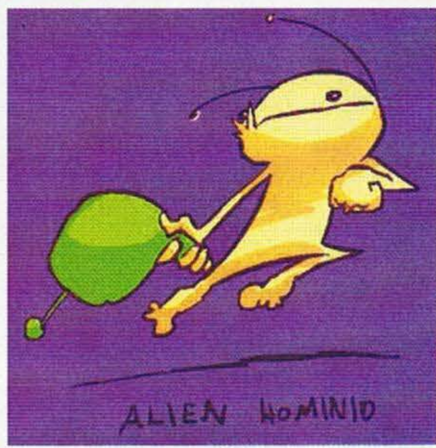
YUKE'S Co., Ltd.
Juego nuevo de deportes (título no especificado)

O~3 debuta con una gran promesa: Alien Hominid

On Our Own Entertainment es una nueva compañía que se estrena en la industria de los videojuegos y su primer título para un sistema casero será **Alien Hominid**. Este juego ha sido un gran éxito en internet y ahora probará suerte en el Nintendo GameCube.

Los Alien Hominids son pequeños extraterrestres con ojos negros y redondos, tres dientes y una pequeña arma verde. Pero no te dejes engañar por el aspecto tierno de estos seres, porque son aguerridos combatientes que usarán todas sus habilidades para enfrentar al ejército enemigo. Esta aventura en 2D tiene mucha acción, humor y un estilo de juego similar a **Contra** o **Metal Slug**. Pronto te daremos más noticias acerca de este divertido juego.

Si te gustan juegos como Contra, Metal Slug y Conker's BFD, ¡te encantará Alien Hominid!



¡Wario Ware todavía más interactivo!

Mawaru Made in Wario es la secuela de uno de los juegos más divertidos que hemos tenido oportunidad de checar: **Wario Ware Inc. Mega Microgame$**, que tomó por sorpresa a los propietarios de un GBA con su sencillo y original estilo de juego. Después apareció para el GCN y causó gran sensación entre los videojugadores.

El nuevo título en la serie —el cual ignoramos cómo se llamará en América— traerá un sensor de movimiento similar al de **Kirby Tilt ´n´ Tumble**, ¡para que los microjuegos sean más interactivos que nunca! Esperamos que los programadores aprovechen bien las ventajas de este sensor para que puedan lograr juegos sorprendentes, además de darle un nuevo enfoque a los ya existentes.

Nace una alianza

Muchas empresas se han aliado para crear proyectos impresionantes de videojuegos. Y esta vez Pixar Animation Studios y THQ Inc. anunciaron un trato que dará a THQ los derechos para desarrollar los juegos de sus próximas cuatro películas. El contrato empezará en 2006, cuando Pixar lance su primera cinta fuera de su acuerdo con Disney.

El trato incluye juegos para todos los sistemas, así que no será sorpresa ver la próxima película de Pixar en el Nintendo GameCube, en el Game Boy Advance o en el Nintendo DS. Estamos seguros que los próximos juegos basados en las obras fílmicas venideras serán tan excelentes como las anteriores.

¡El Intellivision vive!

Para no perder la tradición de los *remakes* y compendios que han salido últimamente, ahora tenemos uno especial. Se trata de una colección de juegos clásicos del sistema de antaño conocido como Intellivision. La gente de Intellivision Productions y Crave Entertainment dieron a conocer que el juego contará con más de 60 títulos diferentes en un solo disco de Nintendo GameCube. Además, podrás ver comerciales de televisión, juegos que nunca salieron y entrevistas con los programadores.

Aquí está una lista de algunos de los juegos que vendrán incluidos en Intellivision Lives!: **Astromash**, **Baseball**, **Basketball**, **Buzz Bombers**, **Football**, **Golf**, **Hockey**, **Hover Force**, **Motocross**, **Night Stalker**, **Pinball**, **Shark! Shark!**, **Skiing**, **Snafu**, **Space Armada**, **Space Battle**, **Space Hawk**, **Star Strike**, **Sub Hunt**, **Thin Ice**, **Thunder Castle**, **Tower of Doom**, **Vectron**, **Volleyball** y **Wrestling**, etc.

Juegos de deportes, del NES al GBA

El licenciatario Jaleco lanzará un compendio para GBA de grandes éxitos de deportes que aparecieron hace ya varios años en el Famicom (NES). Los juegos a incluir serán: **Moero!! Pro Baseball**, **Moero!! Pro Baseball '88**, **Moero!! Pro Tennis**, **Moero!! Pro Soccer**, **Moero!! Pro Junior Basketball** y **Moero!! Judo Warriors**. Se prevé que **Moero! Jaleco Collection** aparezca a principios de 2005, así que estaremos pendientes para ver si sale también a la venta en nuestro continente.

Un camaleón al cubo

La compañía Global Star Software anunció el juego **Scaler: The Shapeshifting Chameleon** para el Nintendo GameCube, que narra las aventuras de Bobby "Scaler" Jenkins, un niño muy entusiasta y dinámico cuyo sobrenombre se debe a su afición a las lagartijas y demás lagartos. Bobby descubre que una organización de dragones está robando huevos de lagarto para llevárselos a su mundo y mutarlos para crear una raza de dragones guerreros. El niño decide hacer algo al respecto, pero es convertido en un lagarto más, naciendo el nuevo héroe: Scaler.

Notarás un poco de parecido con Chameleon Twist y Banjo-Kazooie, pero Scaler tiene su propio estilo que lo hace muy diferente.

Como Scaler, tú podrás explorar el extenso mundo de los dragones con gran facilidad gracias a sus habilidades de camaleón. Bobby puede usar sus aptitudes para trepar por los árboles y emplear su lengua para atacar a los enemigos y realizar diferentes movimientos. La trama no es lo más original del mundo, pero tiene un buen *gameplay* que hace que valga la pena revisarlo, además de impresionantes gráficos y personajes variados.

Godzilla cumple 50 años

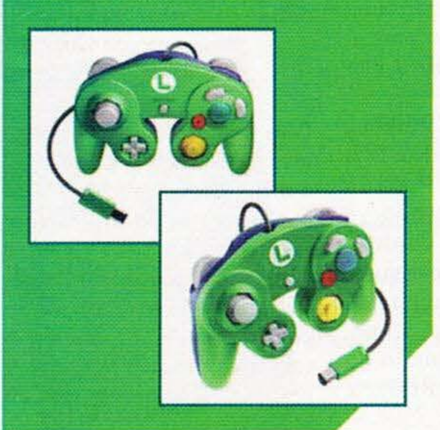
El rey de los monstruos cumple medio siglo de aterrorizar —y salvar— al mundo, por tal motivo Toho Co. Ltd. de Japón produce actualmente la vigésimo octava película de este lagarto gigante: *Godzilla: Final Wars*. Aunque se rumora que será la última película en la serie, hay quien dice que sólo es el comienzo de una nueva saga.

Según el productor de la cinta, Shogo Tomiyama, ésta será la más grandiosa película de Godzilla jamás filmada. Tendrá una nueva trama (superior a las primeras), un monstruo nuevo llamado "Monster X", una combinación de efectos especiales impresionantes, el sistema animatronic mejorado, maquetas muy realistas y algunos efectos por computadora.

La película está programada para finales de este año, esperamos que la traigan a nuestro continente para regocijo de los fans.

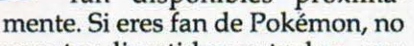
Luigi también estrena su propio control

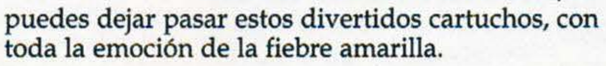
Anteriormente te habíamos comentado acerca del control exclusivo para Japón que lleva los colores del héroe de Nintendo, el genial Mario Bros. Ahora es el turno de su hermano Luigi de tener sus colores característicos en un control para el Nintendo GameCube. Todavía no hay noticias de que alguno de los dos diseños vayan a ser traídos a nuestro continente, pero si llegamos a saber algo, lo anunciaremos en nuestra revista.



Más episodios de Pokémon para el GBA

La popularidad de los monstruos de bolsillo parece no tener fin, y ahora lo demuestran con la salida de cuatro nuevos episodios de su exitosa serie de televisión. "Pokémon I choose you", "Here comes the Squirtle Squad", "Beach Blank-out Blastoise" y "Go west young Meowth" son los títulos de los nuevos capítulos de la serie que estarán disponibles próximamente. Si eres fan de Pokémon, no puedes dejar pasar estos divertidos cartuchos, con toda la emoción de la fiebre amarilla.





TUS PREGUNTAS A: MARIO

¡Qué tal! ¿Ya listo para pasar el Halloween con tus cuates? Han llegado varias cartas preguntando si **Resident Evil 4** saldrá o no este año, pues bien, Capcom anunció que será hasta el 11 de enero cuando tengamos en nuestras manos la nueva aventura de Leon S. Kennedy, pero no te preocupes, muchos juegos importantes siguen en pie para este año. Dicho lo anterior, ¡démosle seguimiento a tus dudas!

Mario

¡Juegos *muliplayer* para Game Boy Advance!

Mario, con respecto a los títulos de Game Boy Advance, ¿en el modo *multiplayer* sólo uno de los participantes debe tener insertado el juego que se desea compartir con dos o más amigos, o cada quien necesita su propio cartucho?

Eduardo Estrada M.
Querétaro

¡Qué tal Lalo! Depende mucho del juego, por ejemplo, en **Super Mario Advance** sí puedes participar en el modo *multiplayer* con un solo cartucho; en otros como **Mario Kart Super Circuit**, puedes jugar con uno o varios cartuchos, el problema es que si nada más usas uno, tendrás pistas limitadas y únicamente puedes escoger a Yoshi, pero si empleas varios cartuchos estará todo disponible (pistas, personajes, entre otras ventajas). En cambio, otros títulos que forzosamente te piden una copia por jugador, como **Street Fighter Alpha 3**. Checa bien el instructivo, allí encontrarás toda la información necesaria para orientarte en este aspecto.

Street Fighter Alpha 3 es uno de los mejores títulos de peleas para el GBA, pero si quieres disfrutarlo al máximo en el modo VS, cada jugador deberá tener su propio cartucho.

¿Algún día saldrá para Nintendo el nuevo Ninja Gaiden? Ojalá que sí, porque soy fan de la serie y se ve impresionante en el XBox.

Alejandro Cazares
Nuevo Laredo, Tamaulipas

A todos los fans de Ryu Hayabusha nos encantaría tener una versión de Ninja Gaiden para el GameCube, pero, por desgracia, es imposible ya que es un título exclusivo para XBox, así como **Resident Evil 4** o **Metroid Prime 2: Echoes** lo serán para Nintendo. Tal vez algún día Tecmo cambie de opinión y haga sus juegos también para Nintendo, ¡si nos enteramos de algo en seguida les avisamos!

¿Hay algún título de **Metal Slug** disponible para los sistemas de Nintendo? Si es así, ¿cuál es la consola y el nombre del juego? Yo he jugado las seis versiones de éste.

Raúl Anaya García
Tapachula, Chiapas

En cuanto a las consolas de Nintendo, el Game Boy Advance será el primero en mostrar las aventuras de estos guerreros (Metal Slug Advance). El juego saldrá a partir de la primera semana de octubre de este año —después de tanto retraso— y está a cargo de la compañía SNK NeoGeo, asegurando toda la intensidad de la acción con cientos de disparos, vehículos por conducir y prisioneros que rescatar.

Metal Slug Advance viene a ofrecernos toda la acción vista en las arcadias, ahora en versión portátil. Escoge a tu personaje y prepárate para la acción inminente.

Caballeros del Zodiaco

¡Hola, cuates de Club Nintendo! Soy fan de los videojuegos y también de la serie japonesa *Saint Seiya* (*Los Caballeros del Zodiaco*), un amigo me comentó que existen algunos juegos de esta serie y quiero saber si es verdad o me están engañando. De cualquier forma, ¿existe la posibilidad que hagan una versión de *Saint Seiya* para el Nintendo GameCube o Game Boy Advance?

Karla Domínguez
México, D.F.

No, no te están mintiendo, ya son más de 18 años desde la primera aparición de esta serie. En su tiempo, hubo dos títulos para el NES: el primero en 1987 y el segundo en 1988 (ambos estilo RPG). Y para variar, sólo los afortunados —y envidiados— japoneses pudieron disfrutarlos. Ahora, con la nueva "Ova de Hade", se ha revivido la euforia por los caballeros de bronce, pero ni Bandai ni otras compañías han mostrado interés en crear una versión para videojuego. ¡Esperemos que algún día nos den la sorpresa, ya sea para el GameCube o GBA!

¡Evoluciona a tus Pokémon!

Les escribo para saber cómo hacer que Golbat evolucione a Crobat y Seadra en Kingdra. También quiero felicitarlos por su revista, es buenísima. Por favor, no olviden responderme para estar tranquilo.

Antonio Guzmán
Vía correo electrónico

Para obtener a Crobat debes usar la técnica "Happiness" o mejor dicho, felicidad. Trata siempre de llevar a Golbat contigo y ve hasta la Elite Four para que se sienta especial y apreciado. Procura no perder batallas con él, no lo cambies con tus amigos y ¡evita dejarlo olvidado en

una caja de almacenamiento!, para que no se ponga melancólico. Si quieres darle un mejor trato, llévalo con la hermana de Gary para que juegue con él en Pallet Town de 3 a 4 pm y ocasionalmente córtale el cabello en Goldenrod... si lo haces bien, tendrás un Pokémon feliz y pronto evolucionará como agradecimiento. En cuanto a Kingdra, simplemente equipa a Seadra con la Dragon Scale e intercámbialo para lograr la transformación.

¡Liga Mexicana en FIFA 2005!

¿Cómo estás Mario? Es la primera vez que te escribo y quiero preguntarte lo siguiente: ¿es cierto que en el **FIFA 2005** vendrán todos los equipos de la liga mexicana? Y si los trae, ¿se podrá jugar en modo de carrera?

Luis A. Venegas
Vía correo electrónico

Así es, para agrado de miles de fans, Electronic Arts no sólo incluyó cuatro equipos como en la versión pasada, sino que ahora podemos apreciar a tus equipos favoritos. Con esto podrás armar tus retas de futbol con tu equipo favorito y convertirlo en campeón aunque en la realidad no lo merezca. Si quieres conocer más de este juego, checa el artículo que incluimos en este número para más detalles.

Tus series favoritas en el GBA

¡Hola, Mario, me da mucho gusto saludarte! Respecto a los Game Boy Advance Video, ¿tienen alguna opción de cambiar el idioma?, pues algunas series se oyen mejor en español que en inglés.

Gerardo Santos
México, D.F.

De todos los videos que han salido para el Game Boy Advance, ninguno (para el continente americano) tiene otro idioma aparte del inglés y es una lástima porque muchas series son infantiles y hay quienes no dominan dicho idioma. Quizá en las siguientes series que salgan a la venta podamos escuchar algo en nuestra lengua porque, tal como dices, muchas veces resulta más entretenida e hilarante una serie doblada al español, como las populares *Los Simpson* y *Don Gato*.

Esta pregunta es muy especial, espero que por favor me la respondas. Un amigo dice que en **The legend of Zelda: A Link to the Past**, se pueden tener tres líneas de corazones —según él, sí las tiene—, pero no quiso decirme cómo las obtuvo. Pienso que me dijo eso para hacerse el interesante. ¿Esto es posible?

Jesús Hernández
Ciudad Juárez, Chihuahua

Eso es tan cierto como que los tiburones son los animales marinos más dóciles del mundo. Tu amigo logró, en verdad, engañarte, pero bueno, es preferible omitir rumores y bromas sin fundamentos. Recuerda que ahora con el *boom* del fotomontaje, en internet puedes encontrar cientos de fotos fraudulentas que únicamente sirven para engañar a las personas, mejor básate en hechos oficiales que publicamos en la revista o directamente en los sitios de las compañías.

Los videojuegos son el corazón del GBA, pero también puedes aprovechar este gran sistema para ver tus programas favoritos.

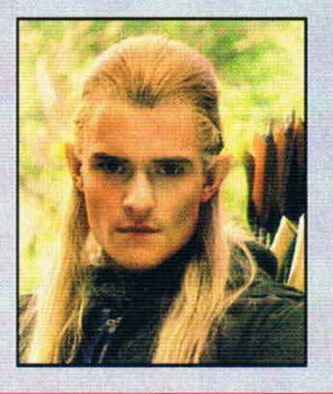
LA PREGUNTA DEL MES

Rumores cinéfilos

Unos amigos me comentaron que en enero del próximo año saldría la película titulada *The Legend of Zelda: Ganondorf's Revenge.* Y el encargado de interpretar al personaje principal (Link) sería Orlando Bloom, ¿es verdad? Saludos al equipo de CN y a Metepec.

Brenda Blanco Perea
Metepec, Edo. Mex

Era inevitable, cuando Orlando Bloom (*Pirates of the Caribbean, Troya*) interpretó al Elfo Legolas en *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, muchos fans de Zelda pensaron inmediatamente que él era el indicado para dar vida al héroe de Hylian... Aunque, en primer lugar, Nintendo no ha autorizado una película oficial de dicha franquicia, ni se tiene contemplada para los años venideros, por lo que temo decirte mi querida Brenda que has sido una víctima más de los rumores, chismes y bromas que abundan en internet. Las cintas de videojuegos anunciadas oficialmente para un futuro son: *Resident Evil Apocalypse, Mortal Kombat: Domination, Crazy Taxy, Soul Calibur* y *BloodRayne, Metroid Prime*.



¡Hasta cuatro jugadores en el antiguo NES!

¡Hola, Mario! Mi pregunta es acerca de un accesorio llamado NES Satellite, y quiero saber qué es y para qué sirve, ya que nunca lo había visto. También quisiera enterarme cómo puedo comprar el adaptador de audífonos para el GBA SP porque hasta ahora no he podido encontrarlo. Ojalá que la revista siga prosperando porque es buena.

Elisendo Ramos
Vía correo electrónico

Muy sencillo, el Satellite es un adaptador del NES que le permite conectar cuatro controles simultáneamente para disfrutar mejor los títulos *multiplayer*. Algunos de los juegos compatibles son: **Gauntlet II, A Nightmare on Elm Street, Super Jeopardy!, Kings of the Beach, M.U.L.E.** y otros más.

¡Los covers de los videojuegos!

¿Es verdad que el grupo System of a Down tiene una canción de **The Legend of Zelda**? Ya la escuché y si parece ser la voz del vocalista de ese grupo, pero no sé si sea auténtica. ¿La han escuchado?

Alejandro Rodríguez
Monterrey, Nuevo León

¡Totalmente cierto! Los *covers* nunca pasan de moda, por ejemplo Metallica hizo uno de la marcha imperial de *Star Wars* y ahora le tocó a **The Legend of Zelda**, por parte de System of a Down. Sería interesante que los grupos fuertes brindaran más detalles como éstos para dar gusto a los fans de los videojuegos. ¿Te imaginas el tema de Mario Bros. interpretado por Apocalyptica? ¿Sería interesante, no?

Digimon, los pequeños monstruos parlantes, ofrecen dos nuevos juegos, en el GBA con carreras en Go Karts y, en el GCN, con un juego de aventuras como en la serie animada.

¿Saldrá algún juego de Digimon para los sistemas de Nintendo? Estoy interesado porque soy fan de la serie.

Edgar Arostegui
Vía correo electrónico

En agosto salió **Digimon Racing** para el Game Boy Advance, el cual es del estilo de carreras tipo Mario Kart. Para el Nintendo GameCube está **Digimon Rumble Arena 2**, que combina una aventura en plataformas con acción similar a **Pokémon Colosseum**. A pesar que no son los mejores juegos para Nintendo, te mantendrán entretenido si eres un verdadero fan.

Dragon Ball Z: Budokai 3, ¿cancelado?

¿Es cierto que saldrá **Dragon Ball Z: Budokai 3** para el Nintendo GameCube? Por otro lado, tengo el juego de **Need For Speed Underground** para el GCN y me di cuenta de que no dice "Only for", ¿será compatible con otra consola?

Rafael Méndez
Vía correo electrónico

Atari anunció recientemente que la tercera entrega de **Dragon Ball Z: Budokai** se canceló para el GameCube, igual que como ocurrió con la segunda parte. Sin embargo, **DBZ** sigue apareciendo en juegos para el Game Boy Advance. En cuanto a **Need for Speed**, no dice "Only for" porque es un juego que también lo encuentras en otras consolas, pero no significa que puedas usar tu juego de GameCube en otra consola.

Mario, dime qué tengo que hacer en mi juego **Chrono Trigger** de SNES: Balthasar me indica que vaya al Death Peak para revivir a Chrono, pero cuando me dirijo allá una ventisca me saca volando, ¿qué hago?

Manuel J. Fernández
Vía correo electrónico

Pon mucha atención. Al activar el primer poyozo azul, aparecerá una serie de árboles, ¡ocúltate en ellos para evitar que te arrastren las corrientes de viento! Sigue tu camino protegiéndote con estos nuevos elementos hasta cruzar la ventisca.

Quisiera saber si saldrá para el GameCube el juego **Killer Instinct** de la famosa arcadia, ya que soy un gran fanático de este juego de peleas que salió para el legendario SNES, el Nintendo 64 y el Game Boy Advance.

Miguel Montes Santoscoy
Monterrey, Nuevo León

Al igual que **Conker, Perfect Dark** y otros títulos, **Killer Instict** ya no aparecerá en ninguna consola de Nintendo porque la licencia pertenece a Rare y, como sabrás, ellos ahora están con la compañía de Bill Gates. De cualquier forma, no se ha dicho nada sobre un "KI 3", así que muchas cosas pueden pasar en el futuro.

Las cartas y los correos electrónicos que aparecen en estas páginas, han sido editados de su formato original para su mejor lectura.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, D.F.
www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) debes hacerlos directamente en el sobre. Haz tu mayor esfuerzo para que reciban el reconocimiento de "arte del mes". También puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin-@clubnintendomx.com, o a través de nuestra página de internet: www.clubnintendomx.com.

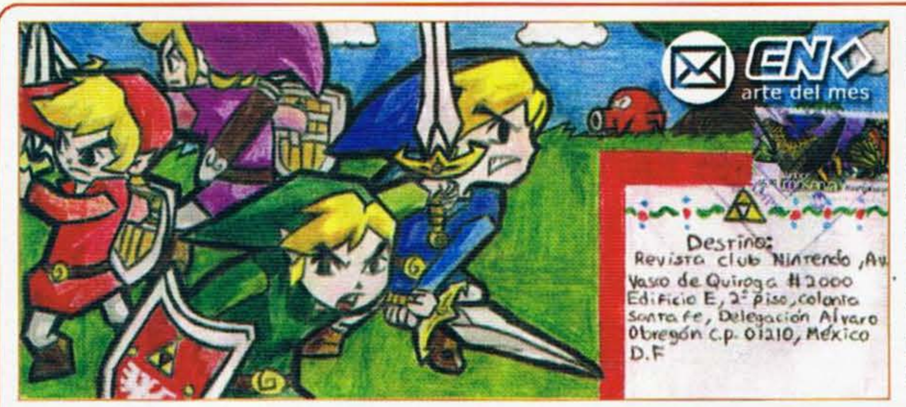
Arte en sobre:
1 Diana Ferreyra, Michoacán, México.
2 Jorge Jordán, Panamá, Panamá.
3 Mario Arizmendi, Morelos, México.
4 Pedro Méndez, Tamaulipas, México.
5 Erick Gutiérrez, Taxcala, México.
6 Jaime Aedo, Araucania, Chile.
7 Carlos Arturo, Zona 5, Guatemala.
8 Eduardo Gutiérrez, Edomex, México.

¿Y el rombo?

Debido a que siguen preguntando por él, aquí están los rombos de las portadas de julio, agosto y septiembre.

GALERÍA CN

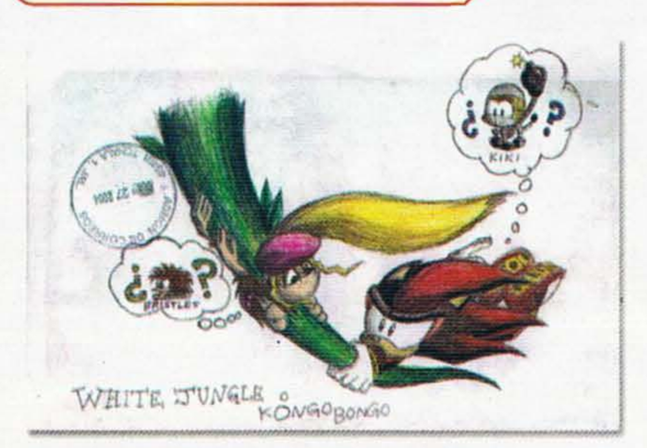
Han pasado muchos meses, muchas galerías y, afortunadamente, hemos recibido más excelentes trabajos de todos los lectores que comparten con nosotros sus trazos. Estamos contentos porque han llegado más artes en sobres como los hemos solicitado, por lo que tienen la oportunidad de ser publicados y que todos conozcan qué tan buenos son para dibujar. Sigan así y muy pronto verán sus obras de arte en este espacio.



arte del mes

Ignacio de Jesús Ferretiz F. Tampico, Tamaulipas

La popularidad del héroe legendario de Hyrule sigue arrasando, e Ignacio nos lo demuestra con este genial dibujo de los Links en plena acción. Por el uso apropiado de sombras con los colores tradicionales y su estilo sencillo, pero concreto, este dibujo fue elegido como el arte del mes.



Carolina Donají Angel Rocha, Tonalá, Jalisco

Quilzatli Ixtlan Juárez C., Estado de México

José Raúl Mendoza Rodríguez, Querétaro, Querétaro

Jaime Abraham Suárez O., Tampico, Tam.

Pedro Josué Sandoval Pérez, Aguascalientes, Aguascalientes

Joaquín Andrés Martínez Jiménez, Álvaro Obregón, México D.F.

Homero Benavides, Matamoros, Tamaulipas

Ricardo González S., Mérida, Yucatán

Te recordamos que puedes enviarnos todos los dibujos que quieras, en cualquier técnica que gustes, para poder seleccionarlos y publicarlos. Te recordamos que debes hacer el dibujo en el sobre o de lo contrario no será tomado en cuenta por muy bueno que sea. Ten presente que la creatividad y la originalidad son factores que hacen que un par de trazos se conviertan en obras maestras. Envía todos tus artes en sobres a la dirección de la revista para revisarlos. Hasta la próxima y... ¡a dibujar se ha dicho!

Alfonso Sierra Madrigal, Celaya, Guanajuato

César Sánchez Muñoz, Veracruz, Veracruz

Tommy Javier Domínguez de Jesús, Santo Domingo, República Dom.

Diversión incluida

CLUB NINTENDO

25% de descuento

¡Suscríbete hoy mismo!
Y por sólo **$198.00**
recibe 12 ejemplares
Precio normal $264.00

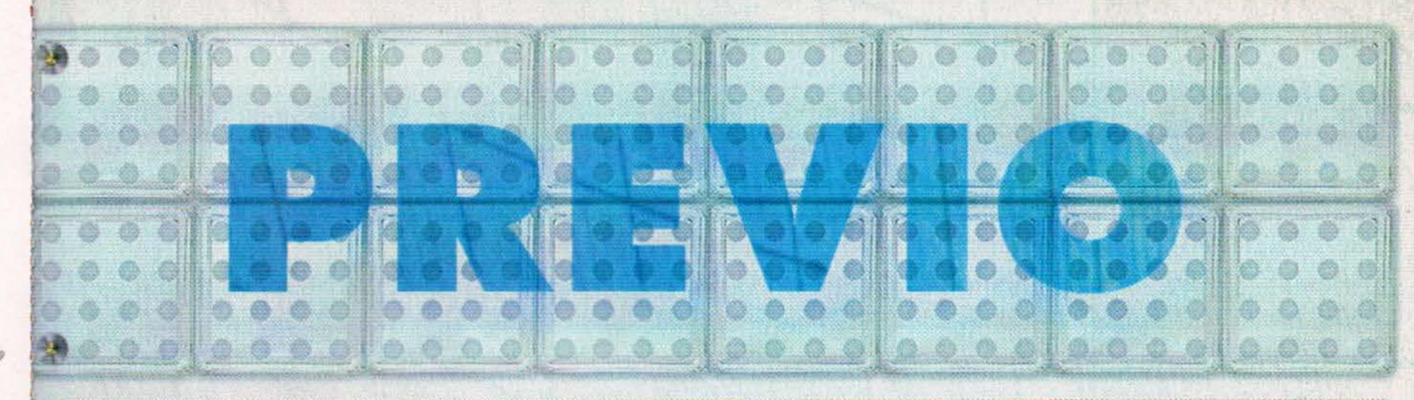
- Entérate de las noticias más relevantes
- Cuenta con los tips y los más completos Nintensivos
- La opinión de nuestros expertos y las respuestas a tus preguntas
- Mes a mes recibe nuestra revista, sin riesgo de perderte un solo número

¡Suscribirse es muy fácil!

Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70

Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de octubre de 2004. Únicamente para la República Mexicana



Spyro: A Hero´s Tail

Vivendi Universal Games

Quizá cuando piensas en dragones, te imaginas a las fieras míticas de la era medieval, pero ese argumento no aplica para Spyro, un pequeño dragón morado que debe salvar a su tierra de las malvadas garras del Dragón rojo, quien ha plantado ocho misteriosas gemas por todo el reino, en un intento por capturar y controlar al mundo entero —iah, que guión tan original, seguro ganaría un Oscar!—.

Spyro: A Hero´s Tail es un juego de plataformas al estilo **Rayman**, **Banjo-Kazooie** o **The Hobbit**, en el que debes cruzar diversas misiones y recolectar múltiples objetos en cada una de ellas, isí!, ya sabemos que los juegos de juntar el 100% suelen ser aburridos, pero al menos aquí no se te complica la vida, los elementos son simples y fáciles de localizar.

Enfréntate a tus enemigos con tus diferentes ataques: fuego, hielo, electricidad y agua. ¡Demuéstrales quién manda!

Enfrenta todos los peligros con la ayuda de cinco poderosos aliados

Con la ayuda de sus amigos, Spyro debe buscar y destruir todas las gemas para devolver la paz y tranquilidad a sus tierras, así como salvar al reino Dragón de una era de tiranía inminente. Cuando encuentres una gema, ¡destrúyela!, y verás como una parte de Dragon Realm regresa a su imagen original, llena de luz y color.

¡Son más de 20 niveles, con múltiples retos y enemigos por vencer!

Igual que en **Kirby and the Amazing Mirror**, aquí recibirás la ayuda de tus amigos: Sparx, "Dragón Volador"; Binky, "La Mole"; Sargento Bird, "El pingüino", y Hunter, "El Chita". Por desgracia, al no ser un título *multiplayer*, tú solo debes controlar a todos los personajes.

¡Explora el mundo y salva el reino!

¡Entra a un mundo de aventuras de dragones!

Nuestro pequeño héroe debe viajar a través de zonas oscuras y tenebrosas que cambiarán durante el juego de un tono malvado a bueno (afectando a los enemigos, la música y a la luz). Según la misión que elijas, será el aliado que más te convenga utilizar, cada escenario está diseñado para aprovechar al máximo las capacidades y habilidades de tus compañeros. Es decir, Bird puede surcar los cielos y atacar desde lo alto a sus enemigos; Blinky, "La Mole", usará su fuerza para escalar y explorar.

Podrás participar en varios minijuegos para dominar al máximo las habilidades de los personajes.

¿Cuándo lo tendremos?

En definitiva, **Spyro: A Hero´s Tail** es un título enfocado a los pequeños jugadores, los eventos y misiones son fáciles de dominar, pero se compensa con la calidad gráfica, mostrando un mundo tridimensional extraído de un cuento de hadas, donde la diversión no se hace esperar. El juego está desarrollado por Eurocom y distribuido por Vivendi Universal Games, y su lanzamiento se tiene planeado para mediados de noviembre.

Viewtiful Joe 2

Capcom

¿Jackie Chan y Chris Tucker? ¿El Gordo y El Flaco? ¿Sony & Cher? Para nada... la pareja del momento está formada por Joe y su novia Sylvia, quienes continuando el éxito cosechado por la primera parte de Viewtiful Joe regresan al Nintendo GameCube con más acción, peligrosos enemigos y, sobre todo, nuevas aventuras extraídas de la pantalla grande.

¡Una pareja realmente explosiva!

Al inicio del juego veremos a nuestros héroes citadinos listos para enfrentar los peligros que se interpongan en su camino. Joe hará gala de nuevo de su habilidad con los puños y patadas, mientras que la bella Sylvia nos mostrará su destreza con los pompones —sí, como los que usan las porristas—, así como algunos proyectiles para derribar a todo villano que se esconda en las sombras.

¿Cansado de vivir en la ciudad? Explora el mundo y más allá...

No importa donde te encuentres, ya sea en la jungla, las montañas nevadas, ruinas subterráneas, el Japón antiguo o el espacio exterior, disfrutarás del ambiente 2D/3D con impactantes escenas y más de 40 tipos de enemigos por vencer. ¿Te acuerdas de la Six Machine? Una pequeña nave que arrojaba rayos y misiles para ayudar a Joe, pues está de regreso y mejorada a tal grado que ahora tiene formas diferentes, como un taladro, submarino o un cañón.

¿Qué tanto daño te puede hacer una porrista? ¡Bastante, si consideras que es la novia de Joe!

¡El mágico arte de la repetición!

Dicen que si no está descompuesto no hay que repararlo y es un argumento válido para **Viewtiful Joe 2**, conservando los detalles visu les tan espectaculares y estilizad mostrados en la primera parte. Adem se agregaron nuevos poderes espec les (VFX), como el mencionado "Repla con el cual puedes repetir ciertos i tantes para obtener resultados her cos, resolver varios acertijos y vence los implacables enemigos.

Para activarlo, simplemente presiona botón B, observa un icono parpadean (REC) —como el de las videograbador convencionales— indicando el inicio proceso. Cuando termines de grabar t movimientos, suelta el botón para q Joe repita hasta tres veces la secuen grabada vista desde ángulos diferent ¡Ya verás! En cuanto lo domines, co probarás que es espectacular.

Será hasta el próximo 1 de febrero de 2005 cua **Viewtiful Joe 2** llegue al Nintendo GameCube.

Se conservaron los poderes anteriores (Zoom in, Match Speed, Slow Motion) y se incluyó el modo "Replay", aumentando la diversión al triple.

Los pompones pueden ser inofensivos en las manos de una chica común y corriente; sin embargo, son un arma infalible cuando los usa Sylvia.

A diferencia del primer Viewtiful Joe, ahora podrás jugar con un amigo en el modo cooperativo para sacarle provecho a las misiones.

Blizzard Entertainment

Has conquistado el cielo, la tierra y los océanos... ¡Ahora prepárate para enfrentar al universo entero!

Después de tanto retraso y tentativas de cancelación, la nueva aventura de StarCraft sigue en pie y dispuesta a salir en la primera semana de diciembre. Si recuerdas, en el N64 tuvimos una versión de StarCraft —en su forma original de estrategia— enfocada al ámbito militar estilo Command & Conquer o Ages of Empires, y ahora, en un giro de 180°, Blizzard nos muestra su nueva faceta de acción/táctica en tercera persona que te llevará a enfrentar enormes peligros en batallas interplanetarias, con sorprendentes vuelcos en la historia. No lo olvides, ¡el destino del universo está en tus manos!

Participa en los combates con diferentes guerreros extraídos del universo de StarCraft, incluidos los Terran, Zerg y Protoss.

StarCraft: Ghost será diferente a otros juegos de acción/táctica en muchos aspectos. Aquí tomarás parte en la lucha por la dominación de la galaxia, el personaje que controlas es Nova, una sexy y peligrosa chica integrante del equipo de élite Ghost. Veinte años de entrenamiento físico extremo e instrucciones tecnopsicológicas lograron transformar a Nova en un ser humano con gran potencial para las tácticas militares. Conforme avances en el juego, recibirás peticiones para enfrentar un sinnúmero de operaciones peligrosas, llevándote a vivir las más feroces guerras planetarias. Para completar los objetivos de las misiones de Nova, debes tomar decisiones estratégicas mientras dominas el arsenal de alto poder diseñado para tus encuentros.

Algunas de las habilidades especiales de Nova son: moverse a la velocidad del sonido para superar a sus enemigos, infiltrarse en bases secretas y pasar a través de los guardias de forma encubierta, inmovilizar vehículos y demás dispositivos electrónicos, entre otras cualidades.

Según la historia, Nova realizaba una ronda de inspección en la refinería cuando, al aproximarse lentamente a la estructura y examinar el acero, descubre señales de infestación. Al juzgar que no hay peligro en la zona, decide entrar y para su sorpresa hay manchas de sangre en uno de los pasillos, poniéndola inmediatamente en alerta de un posible ataque enemigo. Instantes después, se percata que no hay sobrevivientes y que una plaga de zombis mutantes ha invadido el edificio. Justo allí es donde inicia la aventura de Nova, quien se enfrentará a bestias más peligrosas que esos decrépitos mutantes.

Únete a tus aliados y ayúdalos para asegurar el triunfo en las batallas. ¡De ti depende la victoria o el fracaso!

Una misión tan peligrosa como ésta requiere muchas armas como: lanzallamas, rifles y pistolas de combate.

El tiempo no fue desperdiciado, ahora Blizzard nos muestra texturas más definidas.

22, 23 y 24
de octubre en
el world Trade
center ciudad
de méxico
www.electronicgameshow.com
Todo listo para el
Nintendo
EZLN
ÁREA DE EXHIBICIÓN: prepárate para conocer lo que las empresas presentarán durante los tres días del EGS 2004.
Productos, títulos y accesorios nunca antes vistos en otro lugar.
TORNEOS: más de 8 mil videojugadores participarán cara a cara por el privilegio de ser reconocidos como los mejores.
Estos torneos son operados por Latingamer: la liga de videojuegos más importante de la región.
BUSINESS DAY: para fortalecer el crecimiento de la industri
se fomenta el contacto entre fabricantes, publishers y mayoristas con los distribuidores de videojuegos de toda América Latina.

electronic game show 2004

Gus Pepe RETRO ACTIVO

Fotos: Miguel Mendivil

Gus Rodríguez y Pepe Sierra nos cuentan anécdotas a casi 13 años de vida de Club Ninten

El próximo mes de diciembre nuestra revista **Club Nintendo** está por cumplir, ¡13 años! ¿Te imaginas la bola de anécdotas que tenemos acumuladas? ¿Te gustaría conocerlas? Si dijiste que no, de todas formas te las va a tener que soplar porque a partir de este número nosotros (Gus y Pepe) te las contaremos a través de esta nueva sección "Retro-Activo" que, como su nombre lo indica, es un segmento muy retro y activo. Qué profundo, ¿no?
En esta ocasión te vamos a platicar cuando hicimos un evento para promover el lanzamiento de un título que causó expectación, principalmente aquí en México. Tú te preguntarás, ¿por qué en México? Y nuestra respuesta es: porque era nada más y nada menos que el título de **"Chávez"**, el primer juego para Super Nintendo basado en un deportista mexicano super-destacado... "the one and only, ¡Julio César Chávez!"

Gus: Esto fue el mes de diciembre de 1993 en el World Trade Center de la Ciudad de México, en ese año, como lo podrás observar en la foto, Pepe pesaba unos 300 kilos de más...

Pepe: Sí. Y Gus usaba unos lentes que parecían parabrisas de Bettle, y que conste que no digo nada de sus pelos...

Gus: Bueno, el caso es que para esta presentación Nintendo tiró la casa por la ventana y se llevó a Julio César para hacer el lanzamiento oficial.
Entonces se hizo una conferencia de prensa en la que el campeón dejó ver lo entusiasmado que tenía con el proyecto. Por cierto, ¿sabías que en este juego puedes escoger la opción de pelear entre el número 1 en el rank, JC Chávez, y el número 2 que es Gus Rodríguez?

Pepe: Bueno, pues el presumido de Gus no se podía quedar callado, pero a que no sabías que la voz que escuchas en este juego que dice "Peleen limpio" o "Sepárense" fue hecha por Eugenio Derbez. ¿¡Ahhh, verdad!? Si después de escuchar su doblaje, Dreamworks lo consideró para doblar al burro en Shrek.

Gus: Bueno, pero estábamos hablando de la conferencia de prensa. En la foto puedes ver al señor Kikuchi, que en ese entonces era el mero, mero distribuidor y representante de Nintendo en México, con JC Chávez y a un lado su hijo Julio César, en ese entonces de 7 años.

Pepe: A todo esto, déjenme decirles que en **Club Nintendo** fuimos los únicos que tuvimos acceso al juego antes que nadie, y entonces Gus entrenó a su hijo Eduardo de 6 años para ponerlo a demostrar el juego sin que nadie le ganara. Y así fue. El día de la presentación ahí estaba Eduardo muy orgulloso ganándole a cuanto fulano se le ponía enfrente. Simplemente nadie lo podía parar.

Gus: Sí, pero yo lo puse a entrenar para que demostrara lo fácil que era jugarlo y que hasta un niño de su edad podía ganarle a un adulto. Nada más que a la hora de que Julio se subió al ring a jugar, puso a su hijo Julio César a entrarle al juego. Y ahí era el momento en donde se supone que el anfitrión debería de quedar bien con el invitado, pero...

Pepe: Pero nada, Eduardo, el hijo de Gus, ¡le ha puesto una revolcada a Julito César!... el pobre niño no entendía qué había pasado.

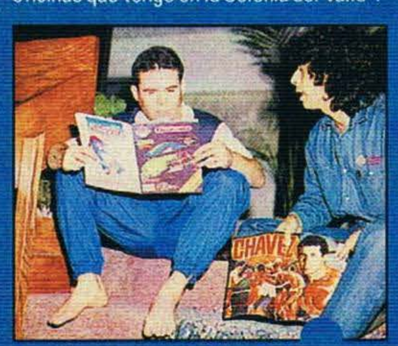
JC Chávez Jr., JC Chávez y Teruhide Kikuchi durante la presentación del juego CHAVEZ (diciembre de 1993), atrás vemos al Mario más feo que haya existido.

Pepe: Antes de la presentación del juego de "Chávez", **Club Nintendo** sacó una entrevista con JC Chávez. Para esto, Gus se puso en contacto con el representante de Julio y lo citaron para que hiciera la entrevista.

Gus: En un principio les pregunté que si la entrevista podía ser cerca de nuestras oficinas de la Colonia Del Valle, en el DF, y me contestaron que si Ciudad Juárez nos quedaba cerca, entonces sí iba a ser cerca. Por eso al otro día, muy tempranito, tuve que tomar un vuelo a Ciudad Juárez.

Pepe: La entrevista se iba a llevar a cabo en el hotel en donde estaba concentrado Julio para una pelea que tendría días después a beneficio contra Mike Powell. Muy puntual, Gus acudió a la cita.

Gus: Así es, se suponía que la entrevista comenzaría a las 9:00 en punto y tendría aproximadamente media hora. Entonces pregunté si el campeón ya estaría listo, y su representante me dijo abiertamente: "Ya mero". Le pregunté: "¿Tiene algo que hacer?", y me contestó: "Bueno, tiene un par de cosas pendientes. Va a correr un poco, luego desayunará algo ligero, después hará algo de meditación, luego nadará un rato en la alberca del hotel, se dará un vapor y se vestirá para ir a comer con unos amigos. Ya en la tarde irá a una firma de autógrafos, se tomará unas fotos con un patrocinador de ropa deportiva, regalará unos boletos a los niños del hospital, después regresará al hotel a descansar tantito y ya después puedes hacer la entrevista... pero si quieres nos puedes acompañar por si en una de ésas te la da antes".
Así que como comprenderán, ese día corrí un poco, me desayuné ligerito, hice meditación, nadé, me di un vapor, comí con los amigos de JC, presencié una firma de autógrafos, una sesión de fotos y el regalo de unos boletos en un hospital, y vi cómo se echó una siestita de dos horas. O sea que me tuve que chutar todo un día en la vida de JC Chávez para que por fin, ya en la noche, le hiciera la entrevista. Cuando se la estaba haciendo me dijo: "Hombre, te hubieras esperado tantito y la entrevista te la doy mañana en la mañana que voy a México, a unas oficinas que tengo en la Colonia del Valle".



Gus: Tuve que acercarme a Edu a decirle que se dejara ganar, pero no me hacía caso y seguía arrastrando a Julito. Yo le insistí: "Eduardo, déjate ganar". Y él sólo me preguntaba: "pero, ¿por qué, papá?". Ya después de 5 mil rounds que ganó, por fin se dejó ganar sin entender qué pasaba. Eso sí, me echaba unos ojos de pistola que para que les cuento. Esa es una anécdota que tanto Eduardo como yo la recordamos y nos reímos mucho. De hecho, hace poco me encontré con Julio César hijo, quien actualmente sigue los pasos de su papá y va para campeón que vuela, y recordamos esa presentación. Pues espero que les haya gustado esta sección y que...

Pepe: ¡Pérame, pérame! Déjame contar otra anécdota de ese día, nomás para que vean cómo te quieren tus hijos. Resulta que nos tomamos unas fotos con unas edecanes del evento, pues ya sabrán que Gus se sentía como pescadito en el agua, risa y risa con las chavas, que si estudias o trabajas, o que a dónde te puedo llamar, que bonitas piernas tienes, ya saben como es el Gus. En ésas estaba cuando se le acerca su otro hijo Gustavito y el pequeño nada celoso le dice: "¿Me buscabas PAPÁ?", y Gustavo le contestaba: "Esteee... ¿Quién? ¿Yo? No niño...". "¿De veras no, PAPÁ?". Ya se imaginarán las caras que hacía Gus cada vez que Gustavito le decía "PAPÁ", nomás se ponía rojo y hacía a un lado al celoso de su hijo. Evidentemente, las chavas ya no le hicieron caso y se fueron conmigo.

Éstas son las guapas chicas que despertaron los celos del hijo de Gus.

Aquí vemos a T. Kikuchi (esquina) y JC Chávez animando a JC Chávez Junior en su enfrentamiento con Eduardo Rodríguez.

...yo le insistí "Eduardo, déjate ganar". Y él sólo me preguntaba: "Pero, ¿por qué, papá?"...

Gus: Pues ésta es una pequeña muestra de la sección en la que te narraremos anécdotas de **Club Nintendo** que fueron curiosas e importantes y que nunca le contamos a nadie.

Pepe: Si quieres que te contemos algo relacionado con lo que quieras, independientemente de los juegos, por favor mándanos un *mail* y dinos qué te gustaría saber. Y si de plano no te gustó para nada esta nueva sección, también escríbenos y dinos que ni al caso, para que no la vuelvas a ver.

Men in Black II: Alien Escape
Nintendo GameCube

Presiona las siguientes secuencias en la pantalla de título cuando aparezca la frase "Press Start Button".

Código	Efecto
Arriba, abajo, B, R, izquierda, L, derecha, A, R, X, arriba, R.	Datos del agente
X, L, B, L, abajo, Y, R, derecha, A, izquierda, R, Y.	Datos del alien
X, arriba, L, izquierda, Y, A, R, B, derecha, R, X, B.	Todas las habilidades de combate
Arriba, abajo, A, X, R, Y, Y, izquierda, B, L, L, derecha.	Todas las armas al máximo poder
R, Y, abajo, abajo, A, L, izquierda, X, derecha, Y, R, L.	Boss mode
Abajo, arriba, A, X, abajo, arriba, A, X, L, L, X, B.	No disminuyes el nivel del arma
Izquierda, A, Y, arriba, A, abajo, X, L, izquierda, R.	Efecto de área completo
Izquierda, B, Y, derecha, L, X, izquierda, R, R, Y.	Rayo al máximo
Izquierda, derecha, arriba, abajo, L, B, Y, R, izquierda, abajo, X, X.	Electricidad al máximo
Derecha, arriba, X, L, izquierda, izquierda, L, izquierda, B, izquierda.	Puntería al máximo
Derecha, A, R, Y, arriba, L, A, izquierda, L, B, A, R.	Invencibilidad
R, Y, izquierda, B, X, L, izquierda, arriba, A, abajo, L, X.	Selección de nivel
B, L, R, B, Y, abajo, X, A, derecha, L, A, arriba.	Activa los videos secretos

NBA Street Vol. 2
Nintendo GameCube

Activa todas las ciudades en el modo "Be a Legend". Simplemente ponle a tu personaje el nombre: **Tornado**.

Para estos códigos, mantén presionado el botón L, mientras pulsas la secuencia del truco que deseas activar:

X, B, X, B	Basketball de la ABA.
B, Y, Y, B	Todas las canchas
B, Y, X, X	Todas las camisetas.
X, Y, B, Y	Todas las estrellas callejeras.
Y, Y, Y, X	Rastros de la pelota.
X+B+B+X	Modo de cabezas grandes.
X, Y, X, X	Michael Jordan Clásico.
Y, X, B, Y	Tiros de dos puntos más fáciles.
X, X, X, Y	Aros explosivos.
Y, X, Y, B	Jugadores más rápidos.
Y, B, X, Y	Tiros de dos puntos más difíciles.
B, B, Y, Y	Turbo infinito.
Y, Y, X, B	Jugadores pequeños.
Y, Y, X, X	Sin Counters.
B, X, X, X	Sin barras de información.
B, Y, Y, X	Activa a todas las leyendas de la NBA.
X, Y, Y, X	Basketball de la WNBA.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow
Game Boy Advance

Reemplaza las tarjetas

Introduce los siguientes códigos para cambiar cualquier tarjeta que traigas de forma automática.

Código	Efecto
030077C3:45	Siempre tendrás la tarjeta verde y ocho flash grenade.
030077C3:40	Siempre tendrás ocho flash grenade, pero ninguna tarjeta.
030077C3:41	Siempre tendrás la tarjeta roja y ocho flash grenade.
030077C3:43	Siempre tendrás la tarjeta amarilla y ocho flash grenade.
030077C3:01	Tarjeta roja.

Reporte Latingamer

POR MARÍA ELENA PARTIDA

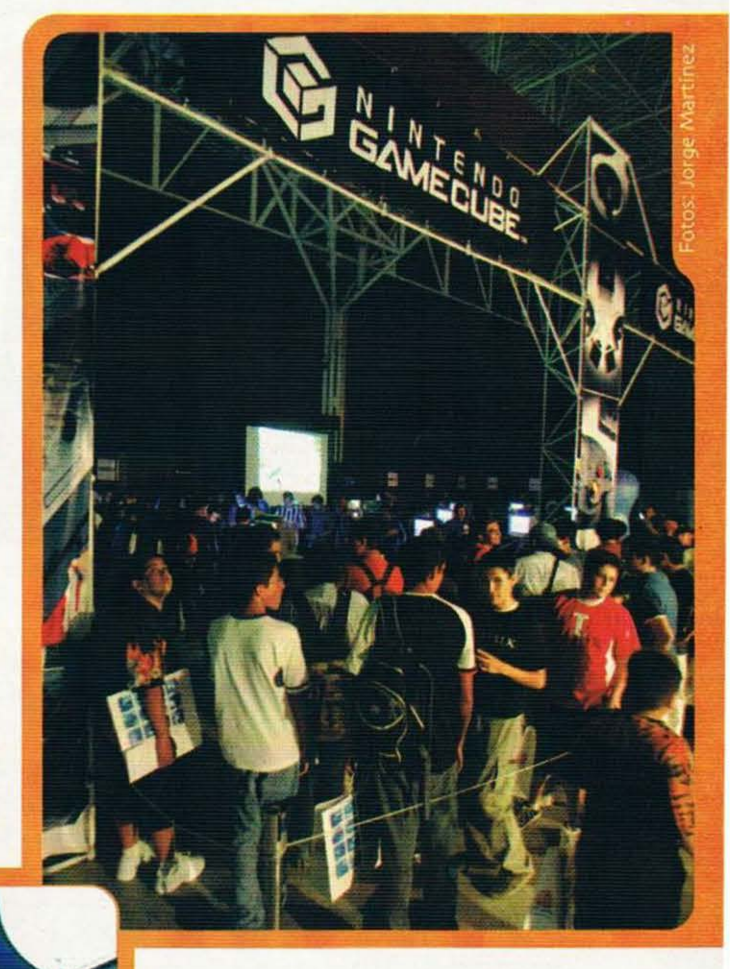
Cerca de 10 mil personas de Monterrey se divirtieron al máximo durante los días 4 y 5 de septiembre con la exposición de Latingamer que se realizó en Cintermex.

La edad era lo de menos, pues desde niños hasta abuelitos disfrutaron y participaron en este evento dedicado exclusivamente a los aficionados de los videojuegos.

Sin duda, el torneo más grande y exitoso, de los 11 que se disputan en cada evento de Latingamer, fue el FIFA 2004, ya que esta vez, como en las anteriores, acudieron entre 2 mil 500 y 3 mil personas a dicho stand. Cabe recordar que el videojuego de FIFA, además de cientos de selecciones y equipos de todo el mundo, tiene la presencia de cuatro clubes del futbol mexicano como son: América, Pumas, Monterrey y Toluca, aunque los más requeridos por los jugadores son los representativos nacionales de Brasil, Argentina e Italia, así como los conjuntos más populares de España.

El juego de Mario Kart Dubble Dash!! también generó gran expectativa, sobre todo en los adolescentes que hicieron largas filas durante los dos días para poner a prueba sus habilidades en la pista de carreras.

Y si bien hubo stands dedicados a la venta de productos relativos a esta diversión electrónica, el principal objetivo de la exposición es la participación de la gente, tal como señaló Mario Valle, director de marketing y contenido.



Fotos: Jorge Martínez

El pasar horas de diversión frente a los monitores de televisión, tuvo recompensa para los participantes, ya que los ganadores de cada torneo se hicieron acreedores a diversos premios, como camisetas, y el gran triunfador del evento se ganó un viaje con todo pagado para estar presente en el Electronic Game Show, que es la gran Final nacional a realizarse en la ciudad de México de 21 al 24 de octubre próximos y donde se espera reunir a 30 mil personas, además de que ese foro servirá para lanzar el juego de FIFA 2005, versión que incluye a toda la liga mexicana.

Y como cada día el mercado crece más, Latingamer seguirá expandiéndose por todo el país, así que prevé realizar sus exposiciones del próximo año en ciudades como Mérida y León.

"Latingamer es un evento orientado a un enfoque participativo, hay torneos y competencias de videojuegos, es en 80 por ciento una experiencia vivencial y en 20 por ciento está la presencia de expositores oficiales de la industria como Expo Nintendo", explicó Valle.

"Es un entretenimiento digital muy importante para toda la familia, así que queremos llevarlo a todo el país, ya que es muy sorprendente ver cómo la industria de los videojuegos está fortaleciéndose creando este tipo de iniciativas durante todo el año", finalizó el director de marketing.

THE THOUSAND YEAR DOOR

por: Master

¡Entra al mundo de los RPG y vive una gran aventura!

Mario y Luigi regresan al mundo de los RPG, pero en esta ocasión, con una historia más atractiva, giros inesperados, nuevos enemigos, un sistema de combate mejorado y todos los elementos clásicos de los juegos de Mario que harán esta aventura inolvidable.

Busca algo de relajación

¿Te has dado cuenta que siempre pasa algo durante las vacaciones que las vuelve un verdadero dolor de cabeza? Se puede averiar el transporte en el que viajas, no encuentras un buen hotel o ¡simplemente las hormigas se llevan tu comida! Y si creías que la realeza estaba exenta de este tipo de sucesos, estás muy equivocado. Después de atender varios asuntos en el Mushroom Kingdom, la princesa Peach, en compañía de Toad, decide tomar unas merecidas vacaciones. Todo parecía estar bien, cuando de la nada aparece una misteriosa y extraña criatura para secuestrar a la princesa. Afortunadamente, Peach envía un mapa a Mario, el cual es la única pista para encontrarla. Sin pensarlo, Mario pide la ayuda de su hermano Luigi, y juntos inician un viaje que los lleva a conocer las estrellas de cristal...

Como te podrás dar cuenta, la historia es interesante y, conforme avances, quedarás sorprendido con todos los sucesos que guarda el título. No te queremos adelantar mucho, sólo te comentaremos que Bowser vuelve a hacer acto de presencia, pero esta vez de una manera muy divertida y original, además no es el único personaje que reaparece.

Compañía: Nintendo   Clasificación: Everyone
Desarrollador: Intelligent Systems
Jugador: 1   Categoría: RPG

El Timing está de regreso

Los combates siempre han sido el punto débil de los juegos RPG porque, a pesar de las modificaciones que éstos reciban, siempre es lo mismo: indicar una acción y después ver cómo tu personaje la ejecuta. Aunque la estrategia es clave durante los combates, en ocasiones la carencia de interacción, le resta emoción a los encuentros.

Por fortuna, Nintendo innovó en **The Legend of The Seven Stars** para el Super NES, agregando más interacción a los combates, la cual se ha conservado y mejorado tanto en Paper Mario para Nintendo 64 como en esta nueva versión. Esta interacción consiste en presionar algún botón en momentos precisos, que te servirá para atacar y defenderte. Por ejemplo, cuando indiques un ataque como el Jump, justo antes de caer sobre tu enemigo, tienes que presionar el botón con el que indicaste la acción, si lo haces en el momento preciso, causarás mayor daño. Del mismo modo, cuando te ataquen, sólo oprime el botón de "acción" justo antes de recibir el ataque para anular o reducir el daño.

¡Elige bien a tus amistades!

Como todo buen RPG, varios personajes se unirán a tu aventura, cada uno con habilidades y propósitos distintos. Uno de los primeros que conocerás, será un Goomba rosa de nombre Christina, quien te ayudará a conocer mejor tus movimientos. Otros de los personajes que vivirán contigo esta aventura, serán un Koopa Troopa llamado Noko Taro y ¡Yoshi! Así es, después de su aparición en **Mario Sunshine**, nuestro dinosaurio consentido está de vuelta.

La estrategia es básica

A la hora de los combates, no podrás contar con la ayuda de todos tus amigos, por lo que debes elegir muy bien a los que te acompañarán durante tus recorridos por los pueblos. Recuerda, cada uno cuenta con diferentes habilidades que, dependiendo de los enemigos a los que te enfrentes, te facilitarán las cosas. Por ejemplo, Yoshi puede masticar a sus adversarios y Para Troopa te será útil para saltar más alto y así causar más daño a tus rivales.

¡Aplausos, por favor!

Una de las novedades del juego es que los enfrentamientos serán como si se representara una obra de teatro, con telón y escenografía, pero lo más importante: con público, el cual te exigirá una buena pelea. Si tu *timing* durante los combates es bueno, el público aplaudirá, lo cual incrementará el daño causado a tus adversarios. Por el contrario, si no te coordinas bien, o si no realizas movimientos especiales, el respetable se aburrirá, no te ayudará y quizá hasta se retire, por lo que debes procurar que tus batallas sean espectaculares o por lo menos variadas para mantener entretenidos a los asistentes.

¿Ahora qué hago?

Ahora el escenario será más interactivo que en las versiones anteriores, haciendo el juego menos lineal y más divertido. En ocasiones, para seguir avanzando, tendrás que hacer uso de un martillo para golpear *switches* y así abrir puertas o activar escaleras. No será sencillo saber qué parte del escenario usar en tu beneficio, por lo que deberás ser muy observador para aprovechar hasta el más mínimo detalle como pueden ser cajas, palmeras o trampolines.

Origami de Mario

Si jugaste la primera parte de este juego, te asombrarás con la cantidad de detalles que los programadores agregaron a esta nueva versión. Uno de ellos es que ahora Mario, sacando ventaja de su aspecto, podrá transformarse en varias figuras. Una de las más útiles es el avión, ya que de esta forma podrás acceder a lugares altos o cruzar grandes precipicios. Además, en ciertos momentos, podrás hacerte más "plano" de lo normal, lo cual te servirá para pasar por lugares muy angostos, y así tener acceso a otras áreas.

Grandes detalles

Si ya tienes tiempo en el mundo de los videojuegos, de seguro cuando escuchas la "tonadita" de Mario Bros. te invade la nostalgia, pues bien Nintendo ha incluido gran parte de los temas clásicos de la serie, obviamente en versiones más modernas, por lo que en el aspecto musical no tendremos queja. Asimismo, veremos algunos enemigos que tenían ya un tiempo sin ser tomados en cuenta, como los Hammers Bros. Por si fuera poco, Mario utilizará un Game Boy Advance, como una especie de agenda, donde llevarás un control de tus objetivos, además de que podrás comunicarte con ciertos personajes y recibir algunos consejos.

El último doblez

En el Nintendo GameCube no existen tantos juegos estilo RPG como quisiéramos, pero los que hay son muy buenos, como **Skies of Arcadia Legends** o **Tales of Symphonia**. Y **Paper Mario 2 : The Thousand Year Door** confirma que más vale calidad que cantidad, es un título divertido, dinámico y, en ocasiones, hasta dramático. Simplemente tienes que tenerlo, no importa si eres fan o no de este género, la aventura que vivirás la recordarás por siempre.

RANKING

Crow **8.5**

¡Del SNES al GameCube! Mario ha cruzado diferentes sistemas de Nintendo en sus populares aventuras RPG, cabe destacar que el grado de dificultad no es tan severo como en otros títulos de rol, como Final Fantasy o Breath of Fire. Aquí notarás un buen *gameplay*, gráficos *Cel Shade* acordes al título y una historia simple pero entretenida para darle sazón al juego. Lo malo es que, salvo el público que te abucheará o aplaudirá, no hay cambios que nos dejen sorprendidos.

Panteón **8**

Al revisar la historia de las ocasiones en las que Mario ha participado en un RPG, tenemos como mejor título a Super Mario RPG LOTSS, por supuesto. Paper Mario no fue tan bueno como se esperaba y Mario & Luigi tampoco superó al clásico de SNES. Paper Mario 2 sigue los pasos al ser un buen RPG, pero no se compara con SMRPG. Una muestra más que no importa el sistema, sino las ganas de que el juego sea genial.

Master **8**

No soy muy fan de los juegos RPG, pero curiosamente los pocos que he jugado, son los de Mario y los considero extraordinarios, debido a que Nintendo siempre les pone ese toque tan especial, que hace de sus títulos una excelente experiencia. A pesar de que me sigue gustando más Super Mario RPG : Legend of The Seven Stars para el SNES, Paper Mario 2 reúne todos los elementos necesarios para ganarse un lugar dentro de los mejores RPG de la consola. Este título no debe faltar en tu colección.

1 10

Saludos desde...

AMAZING ISLAND™

EVERYONE E Violencia Animada

Joven Frankenstein

Codesarrollado por Sega y Ancient (la compañía detrás de los clásicos de culto Beyond Oasis para Sega Genesis y Legend of Oasis para el Sega Saturn), **Amazing Island** te da el poder de traer tu imaginación a la vida. Podrás diseñar cualquier criatura que quieras con el *engine* de este juego, y después competirás en una variedad de minijuegos para probar las capacidades de tu creación.

Empezando desde la base

Cuando llegas a la isla, crearás tu primer monstruo al responder una serie de preguntas. Después podrás dibujar otros diferentes tú mismo. Deberás elegir una base (como un dragón o un perro) y luego usar el Control Pad para dibujar la cabeza, cuerpo, brazos, piernas y, si es necesario, orejas y cola de tu monstruo.

Aplicando los toques finales

Puedes también escoger diferentes ojos para tu criatura, alterarle la voz y su atuendo con ocho distintos accesorios, incluyendo alas, garras y curiosidades como patillas y picos (en el caso de que quieras hacer al pato Donald). Cuando termines, tendrás que ponerle nombre a tu creación y tomarle una foto para unir su alma con la tuya.

Elige la mejor apariencia

Una vez que le hayas dado vida a tu creación, puedes modificar su apariencia al elegir uno de los patrones disponibles (pastel, metálico, entre otros) y escoger un color. Cambiar la imagen de tu monstruo también afecta su atributo elemental (fuego, viento, etc.)

LOS ACCESORIOS HACEN TODA LA DIFERENCIA

Además de hacer tu criatura impresionante (o rara), algunos accesorios pueden ayudarlo en ciertos minijuegos. Las alas, por ejemplo, le ayudarán al monstruo a saltar más alto. Experimenta con diferentes elementos para mejorar tus puntuaciones en cada uno de los eventos de las competencias.

El objetivo

Un gran demonio conocido como Black Evil amenaza la existencia misma de Amazing Island. Tus monstruos deben competir en una serie de minijuegos y vencer a los seguidores del demonio para ganar las poderosas Vision Orbs, que son capaces de eliminar a este gran peligro de la isla.

POCIONES QUE TE AYUDARÁN

Antes de un minijuego, tendrás la oportunidad de usar una poción que puede incrementar los atributos de uno de tus monstruos temporalmente. La gráfica de esta página ilustra qué tipo de poción es la más efectiva para cada evento.

PODER VELOCIDAD MENTAL ESTAMINA

Beginner Course - 4 Rounds

El curso de principiante consiste en sólo cuatro mini juegos, que deberás pasar en el siguiente orden.

Jungle Dash — **Waterskip Slider** — **Spin Break** — **Stone Spire Smash**

Intermediate Course - 5 Rounds

El curso intermedio se divide después del segundo evento (Baskey Barrage). Debes jugar ambas rutas para abrir el curso avanzado.

Seaside Sparklies — **Basket Barrage**

LEFT PATH: **Waterskip Crusher** — **Catapult Craze** — **Sky Shooter**

RIGHT PATH: **Stonehead Swap** — **Bomber Bowl** — **Battle Blast**

Advanced Course - 6 Rounds

El curso avanzado se dividirá en dos ocasiones: una después del segundo evento y otra pasando el cuarto. Para obtener las cuatro Vision Orbs, debes completar todas las rutas. Los eventos son muy similares a los cursos anteriores, así que ya te darás una idea de qué pociones deberás usar.

Eviling Volley

En cada curso, enfrentarás a uno o más de los seguidores de Black Evil en un Eviling Volley al final de cada ruta. Si logras ganar, serás recompensado con una de las poderosas Vision Orb.

El número de oponentes que enfrentes se incrementará después de cada curso. Alterna entre los blancos y varía la velocidad de las volleys para que derrotes a tus enemigos.

Los frutos de tu labor

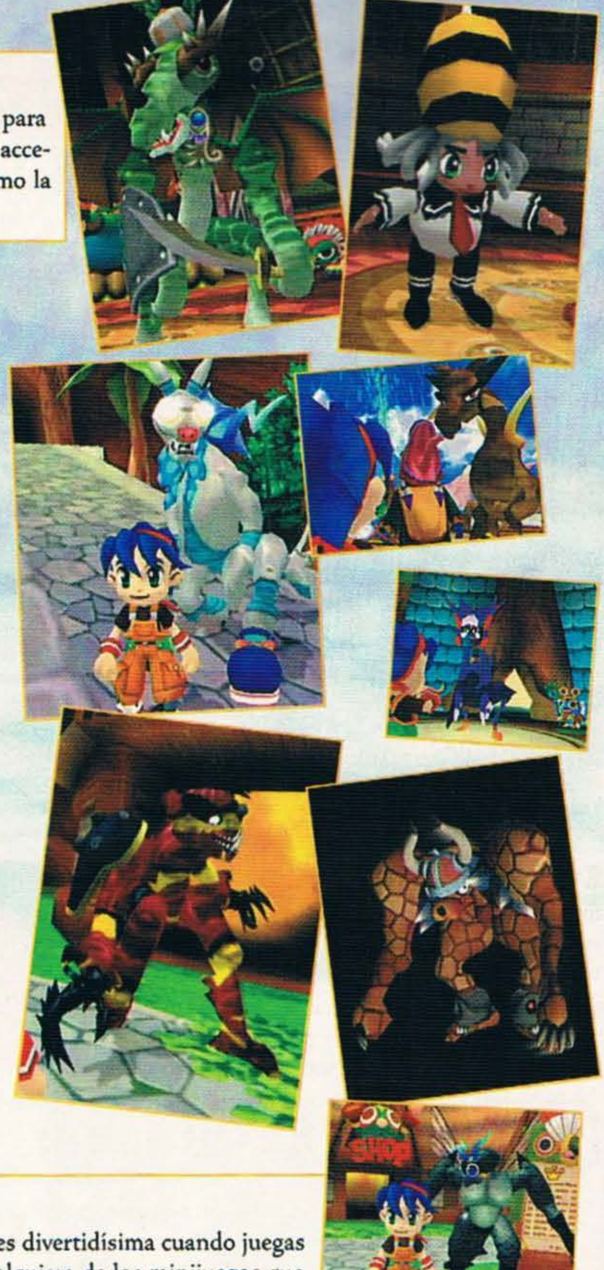
Al final de cada evento, recibirás un cofre de bronce, plata u oro, según tu puntuación. El cofre de bronce contiene pociones; el de plata, accesorios y los de oro tienen Monster Cards (algunos tienen más *items*). Puedes jugar un evento más de una vez para conseguir varias recompensas.

De compras en la isla

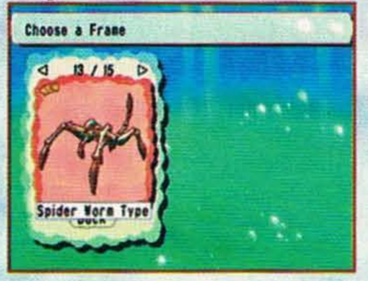
Además de los cofres, recibirás recompensas monetarias (dependiendo de tu puntuación) en cada competencia de los eventos. Puedes usar este efectivo en las tiendas de la isla para comprar pociones, así como nuevos patrones, ojos y accesorios. Una nueva tienda se abrirá cuando completes un curso por primera vez.

Hacer un mejor monstruo

Los minijuegos son divertidos, al estilo Mario Party. La razón principal para completarlos es abrir nuevas opciones para configurar. Además de los accesorios, obtendrás bases extras e incluso más utilidades para crear, como la opción para editar partes del cuerpo por separado.



Capacidades mejoradas



Las bases son la estructura inicial de tus monstruos; obtendrás una base adicional cada que completes un curso. Hay más de una docena de bases, cada una tiene diferentes posibilidades. Abrirás nuevas herramientas para diseñar al alcanzar distintas partes y eventos durante tu jornada por la isla.

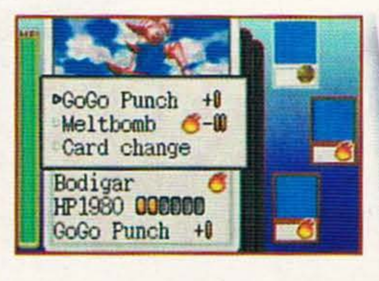
Posibilidades infinitas

Con cientos de herramientas, accesorios y patrones para habilitar, el rango de diferentes monstruos que puedes crear es virtualmente ilimitado. No importa si es el favorito de tu niñez (como el heroico líder de los Autobots, Optimus Prime) o un producto de tu imaginación, podrás hacerlo realidad en tu pantalla.

Rey de los monstruos

Además de que puedes realizar increíbles creaciones, Amazing Island es divertidísima cuando juegas con un amigo. Puedes poner a tus monstruos contra los demás en cualquiera de los minijuegos que hayas completado, o transferir tus criaturas y pelear en tus GBA en simples batallas de cartas.

Monster Cards



Usando un cable de tu Nintendo GameCube a tu Game Boy Advance, puedes transferir hasta tres de tus criaturas a tu GBA en la forma de Monster Cards. Puedes usarlas para pelear contra el CPU o un amigo. Obtendrás recompensas que podrás transferir a tu GCN, incluidos accesorios que no podrás conseguir de otra forma.

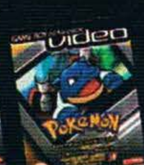
Quisiera que estuvieras aquí...

Amazing Island es similar a títulos como Mario Paint por su enfoque en la creatividad. Es como tener una caja sin fondo de juguetes en tu GCN.

en una nueva manera¡

La región de Kanto en Pokémon FireRed y Pokémon LeafGreen está llena de Pokémon y su nueva generación de entrenadores ¡tipo inalámbrico! Tú tendrás el Game Boy Advance Wireless Adapter con cada paquete para ayudarte a conectarte al vuelo, para batallas, cambios y charlas.

GAME BOY ADVANCE



La espera casi ha terminado... en octubre, los entrenadores Pokémon de costa a costa experimentarán Kanto como nunca. Acompáñanos mientras damos una checada al lugar donde todo inició.

Pokémon® FireRed Version LeafGreen Version

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

¡La siguiente generación de juegos multiplayer portátiles está aquí!

El adaptador wireless de GBA viene incluido en la compra de un cartucho Pokémon FireRed o Pokémon LeafGreen. ¡Lee más acerca de las innovaciones de este sensacional sistema más adelante!

Regreso a Kanto

Nombres como Pallet Town, Professor Oak y Squirtle traen memorias a muchos fans de Pokémon. Este octubre, el siempre evolutivo mundo de Pokémon regresará a las raíces de Kanto en Pokémon FireRed y Pokémon LeafGreen para el GBA. Estas últimas adiciones a la exitosa serie de Pokémon están basadas en Pokémon Red y Pokémon Blue —los juegos que iniciaron la fiebre amarilla en el Game Boy en 1998—. Pokémon FireRed y LeafGreen expanden la aventura original con nuevos y excitantes lugares, historia, elementos y otras sorpresas, incluyendo la selección de género del héroe.

Lo básico en Pokémon

Si eres nuevo en el mundo de Pokémon o necesitas simplemente una revisión de lo básico, checa estos tips y la información, desde capturar Pokémon salvajes hasta ganar las Gym Badges. Los expertos Pokémon pueden pasar estas páginas para ver las nuevas opciones de lleno.

Atrapando Pokémon salvajes

Te encontrarás con innumerables Pokémon salvajes mientras viajas por Kanto. Puedes capturarlos en las Poké Balls, pero serán más fáciles de atrapar si los debilitas primero en batalla. Provocarle un cambio de estatus a un Pokémon como Sleep o Paralyze incrementará las posibilidades de conseguirlo.

Entrenando a tu Pokémon

Una vez que atrapes un Pokémon salvaje, debes entrenarlo. Al participar en batallas, los Pokémon ganan experiencia, crecen y evolucionan. Los Pokémon usualmente obtienen movimientos al subir de nivel, también pueden aprenderlos con las TMs y HMs, y de ciertos personajes.

Ventajas de tipo de Pokémon

Los Pokémon y sus movimientos están divididos en 17 tipos, los cuales forman la base de las estrategias de batalla. Consulta la gráfica de abajo para determinar qué ataques sirven mejor contra ciertos tipos específicos de Pokémon.

Gráfica de combate

■ Ataque Físico
■ Ataque Especial

Tipo del Atacante / Tipo del Pokémon Defensor	NORMAL	FIRE	WATER	ELECTRIC	GRASS	ICE	FIGHTING	POISON	GROUND	FLYING	PSYCHIC	BUG	ROCK	GHOST	DRAGON	DARK	STEEL
NORMAL													–	=			–
FIRE		–	–		+	+						+	–		–		+
WATER		+	–		–				+				+		–		
ELECTRIC			+	–	–				=	+					–		
GRASS		–	+		–			–	+	–		–	+		–		–
ICE		–	–		+	–			+	+					+		–
FIGHTING	+					+		–		–	–	–	+	=		+	+
POISON					+			–	–				–	–			=
GROUND		+		+	–			+		=		–	+				+
FLYING				–	+		+					+	–				–
PSYCHIC							+	+			–					=	–
BUG		–			+		–	–		–	+			–		+	–
ROCK		+				+	–		–	+		+					–
GHOST	=										+			+		–	–
DRAGON															+		–
DARK											+			+		–	–
STEEL		–	–	–		+							+				–

x2 daño por + Ataques
x2 daño por Critical Hits
x1.5 daño por tipo de ataque/mismo tipo Pokémon
x0.5 daño por – ataques
x0 daño por = ataques

La vida de un entrenador Pokémon

Como entrenador Pokémon, viajarás de ciudad en ciudad combatiendo con otros entrenadores, líderes de gimnasio y Pokémon salvajes. Por el camino, conocerás gente y Pokémon diversos en esta gran aventura.

El camino para convertirse en un maestro Pokémon

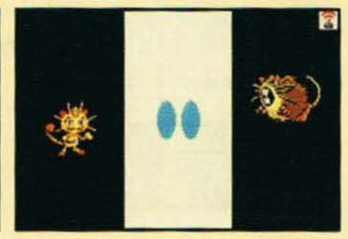
Muchos entrenadores Pokémon andan en las rutas entre ciudades y, comúnmente, te verán antes que tú a ellos. Cuando veas que aparece un signo de admiración sobre su cabeza, el o ella te retará a una batalla Pokémon. No puedes atrapar a los Pokémon de otros entrenadores, pero sí acumular experiencia y dinero si ganas.

Tu mayor objetivo como entrenador es convertirte en campeón de la Pokémon League al conseguir las ocho Gym Badges y derrotando a la Elite Four. Cada gimnasio local se especializa en distintos tipos de ataque. La Gym Badges que obtengas te permitirá controlar Pokémon de niveles más altos y usar movimientos como Fly o Cut fuera de la pelea.

Comunidad conectada

La conectividad se ha convertido en un elemento importante en la comunidad Pokémon. La conectividad entre las nuevas versiones de la serie ofrece nuevas posibilidades que sobrepasan cualquier otra experiencia de los juegos anteriores. Imagínate conectarte con hasta 39 fans simultáneamente. Con el adaptador Wireless y visitando el Union Room, ¡esto es una realidad!

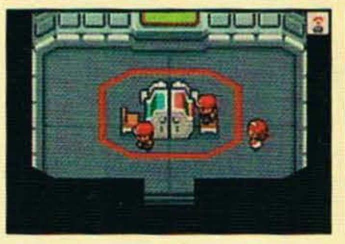
Los beneficios de intercambiar



Intercambiar Pokémon tiene muchos beneficios. Por ejemplo, algunos Pokémon pueden evolucionar únicamente cuando son intercambiados. Además, los Pokémon que obtienes por cambio ganan más experiencia que los capturados normalmente. Recuerda que las Gym Badges te ayudarán a controlarlos por nivel.

La Direct Corner

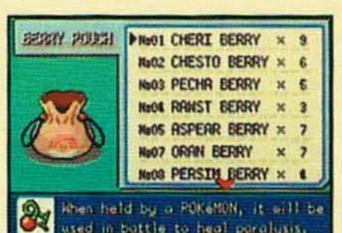
Cuando conectes tu GBA con su adaptador Wireless, accesarás a la Direct Corner, donde pueden enfrentarse tú y tus amigos en tres modos de batalla, participar en el mini juego Berry Crush e intercambiar Pokémon. También puedes accesar al Pokémon Cable Club al hablar con el asistente del Direct Corner cuando tienes conectado un cable Link.



Únete a la diversión de Berry Crush

Ya antes habíamos visto un poco acerca de las capacidades de la conexión inalámbrica con el minijuego de Dodrio. Berry Crush es un juego que se basa principalmente en la cooperación.

Lo básico de Berry Crush



Antes de que puedas jugar Berry Crush, debes tener dos *items* esenciales, la Berry Puch para guardar tus berries y la Powder Jar para tener tu Berry Powder. El Powder Trader en Cerulean City te dará ambos *items*. Puedes entrar a este mini juego en el Direct Corner de cada Pokémon Center. Hasta cinco jugadores pueden participar simultáneamente.

El Union Room

Éste es el cuartel Wireless de Pokémon FireRed y LeafGreen. Aquí te puedes conectar con 39 jugadores para saludarse, platicar, intercambiar y combatir.

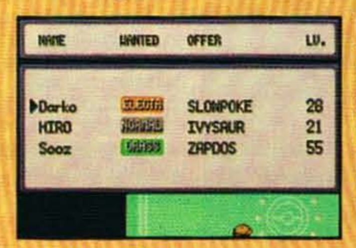
Conoce y saluda a tus compañeros entrenadores

Cada conversación inicia con un saludo, aun en el Union Room. Preséntate al caminar hasta otro entrenador, presionando A para que aparezca la opción Greeting. De esta forma verán sus datos, cuántas Badges tienen y cuántos Pokémon hay en sus Pokédex.

Uniéndote a la charla

Intercambiar tips y estrategias de Pokémon, además de realizar cambios y batallas, son algunas de las opciones del modo de charla del Union Room. Nunca sabrás quién podrá unirse a la conversación.

El Trading Board

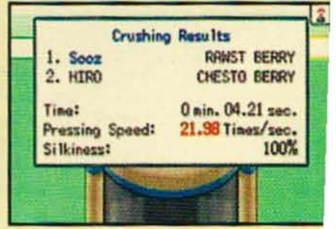


El Trading Board te permite obtener Pokémon por tipo, como Dragon o Ice, por ejemplo. Registra un Pokémon para cambio y selecciona el tipo que deseas. Cualquiera que tenga un Pokémon que haga juego con lo que quieres intercambiará contigo automáticamente.

Batallas veloces

Las peleas del Union Room son rápidos encuentros de uno contra uno que tienen reglas especiales. Cada jugador debe seleccionar dos Pokémon que sean de nivel 30 o más bajo. Si deseas una batalla más larga o con Pokémon de mayor nivel, debes ir a Direct Corner.

El arte del Berry Crush



Para jugar Berry Crush, cada jugador debe seleccionar una berry para arrojarla en la máquina, y todos deben presionar A cooperativamente. El resultado será la Berry Powder, una mezcla especial que puedes usar para comprar *items*, como Zincor HP Up, con el Powder Trader de Cerulean City.

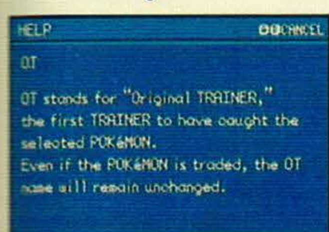
Accesorios nuevos

Pokémon FireRed y LeafGreen tienen lo último en accesorios, que te serán de gran utilidad para mantenerte al día con el mundo. Ser un entrenador Pokémon nunca ha sido mejor.

Teachy TV

Teachy TV transmite el *Poké Dude Show* —una serie de documentales instructivos—. Cada episodio ilustra un concepto básico de Pokémon, como capturarlos o la ventaja por tipo. Una vez que hayas obtenido el Teachy TV, selecciónalo del menú de Key Items, elige el tópico del que desees conocer más a fondo y siéntate a disfrutar del show.

El menú de ayuda

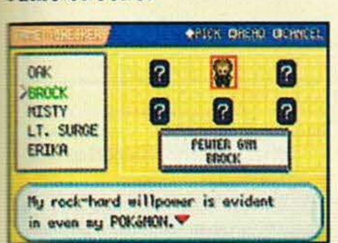


¿Alguna vez te has preguntado cómo usar una Potion en tu Pokémon, o qué se refieren con HM? Con el menú de ayuda, las respuestas a todas estas preguntas estarán disponibles fácilmente. Está disponible desde el principio y puedes acceder a él en cualquier momento si presionas L (aun en batalla). Los tips cambian, según el momento en el que los veas.

Plot Synopsis

Mantener el curso de los eventos conforme los vas jugando es algo difícil. Afortunadamente, la Plot Synopsis te dará un breve recordatorio de los momentos y hechos importantes desde la última vez que jugaste.

Fame Checker



El Fame Checker es un útil aparato que guardará información de las personalidades más famosas de Kanto, como Brock o Bill. La información abarca desde rumores hasta los gustos de cada persona. Recibirás este invento de tu rival al principio de tu aventura.

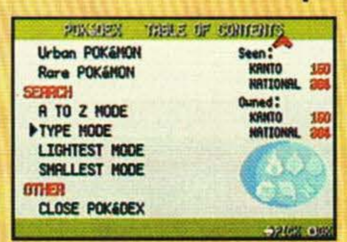
Nuevas opciones del Pokédex

El Pokédex es el mejor amigo de un entrenador, guarda información acerca de los Pokémon que has encontrado y capturado. El Pokédex de Pokémon FireRed y LeafGreen tiene un mejor diseño y detalladas opciones de búsqueda que lo hacen mejor que nunca.

¿Qué tan bien conoces a tus Pokémon?

Después de que captures un Pokémon salvaje, puedes verlo en el Pokédex, incluyendo las áreas en donde se puede localizar, tamaño, descripción y mucho más. Los Pokémon que no has capturado no tendrán su información completa.

Una característica de búsqueda para toda ocasión



Con las nuevas opciones de búsqueda del Pokédex, puedes rastrear Pokémon por número, e inclusive el más grande o el más pequeño. También puedes usar los hábitats de cada Pokémon para localizarlo según su ambiente, ya sea mar, bosque, etc.

Vs. Seeker

Con el Vs. Seeker puedes retar a todos los entrenadores en campo abierto, por primera vez en la historia de Pokémon. Obtendrás este aparato muy temprano en tu jornada. Carga su batería caminando, entonces regresa con un entrenador y rétalo a una revancha. Puedes enfrentar a los entrenadores una y otra vez, es una gran forma de entrenar a tus Pokémon y ganar dinero.

¡Las Sevii Islands!

Anteriormente, te presentamos un área desconocida de Kanto. Recientemente descubrimos que este lugar se llama Sevii Islands, un lugar totalmente nuevo para Pokémon FireRed y LeafGreen. Los jugadores conocerán a un sujeto llamado Celio aquí. ¡Estamos impacientes por explorar estas enigmáticas islas!

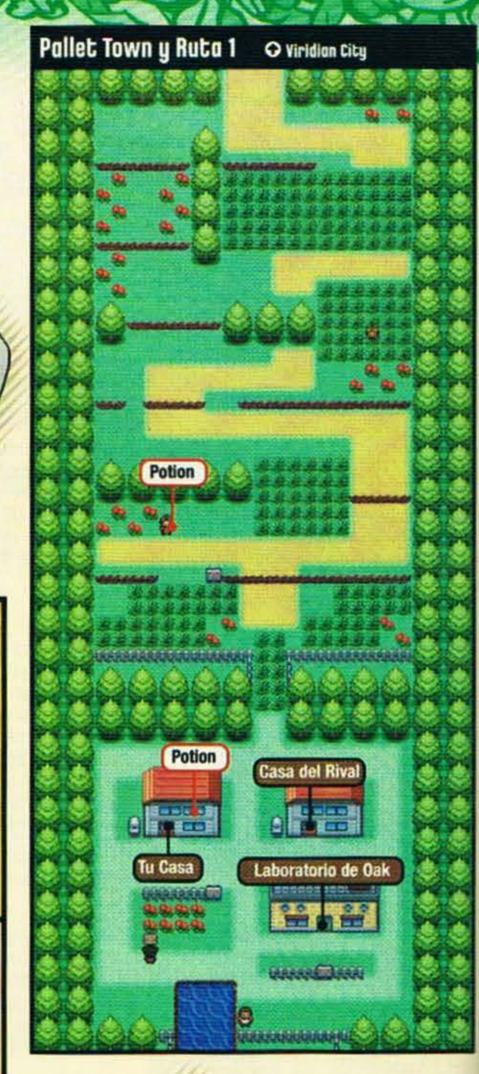
Hemos descubierto el destino al que lleva el misterioso remolino del mapa. Las islas no estaban en la aventura original de Kanto, ni tampoco Celio. ¿Qué significa todo esto? ¡Más áreas misteriosas que explorar y secretos que descubrir!

Tu aventura comienza

Tu excitante aventura inicia en el pacífico Pallet Town. Prende la PC en tu cuarto y saca la Potion, ahora baja las escaleras y habla con tu mamá, ella te dirá que el Professor Oak te está buscando urgentemente.

¿Dónde está el profesor?

Cuando visites el laboratorio del Professor Oak, él no estará presente. Camina al norte a la Ruta 1, justo cuando entres al pasto, Oak aparecerá y te escoltará de regreso a su laboratorio.



Elige a tu primer Pokémon

El Professor Oak te ofrecerá uno de tres Pokémon para que te acompañe en tus viajes. Tus opciones son Bulbasaur, Charmander y Squirtle. Elige sabiamente, puedes tener sólo uno. Tu rival, el nieto del profesor, tomará uno de los Pokémon que queden.

#1 Bulbasaur

Tipo: GRS PSN

#4 Charmander

Tipo: FIRE

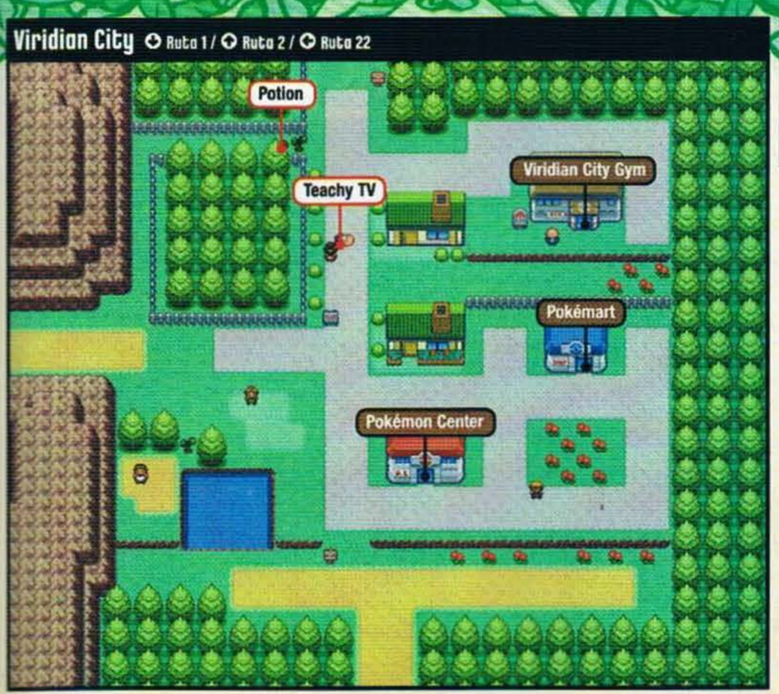
#7 Squirtle

Tipo: WTR

Conoce a tu rival

Te encontrarás con tu oponente muchas veces durante tu aventura. Cuando intentes dejar el laboratorio del Professor Oak, tu rival te retará a tu primera batalla Pokémon. Su Pokémon inicial siempre tendrá ventaja sobre el tuyo por el tipo, por ejemplo, si elegiste a Charmander, el escogerá a Squirtle.

La primera ocasión que pelees con tu rival, ambos usarán Pokémon de nivel 5. Ganar será muy rápido. Usa la Potion que sacaste de tu PC si la vida de tu Pokémon baja demasiado. Cada vez que encuentres a tu contrincante, sus Pokémon serán más fuertes, entrena incansablemente para demostrarle quién es el mejor.



Viridian City Pokémart

Antidote	100
Paralyze Heal	200
Poké Ball	200
Potion	300

Recoge la Parcel de Oak

Viaja al norte hasta Viridian City por la Ruta 1. Tendrás tus primeras batallas contra Pokémon salvajes en las áreas de pasto alto. Cuando llegues a Viridian, cura a tus Pokémon en el centro y visita el Pokémart para que recibas la Parcel de Oak.

¡Entrega especial!

Toma un atajo por la Ruta 1 saltando por las piedras y regresa al laboratorio del Professor Oak en Pallet Town. Después de que entregues la Parcel al profesor, te pedirá que lo ayudes a recolectar información de los Pokémon. Te dará un Pokédex y cinco Poké Balls para ayudarte a empezar. Una vez que tengas las Poké Balls, puedes comenzar a capturar Pokémon salvajes.

Los Pokémon Center

En cada pueblo hay Pokémon Centers, y aquí ayudan a los entrenadores a curarlos gratis. También puedes usar las PC que están aquí, además de entrar a los Direct Corner y Union Room en el segundo piso de cada edificio. Es un buen lugar que visitarás seguido en tu jornada.

En la ruta de nuevo

Antes de que dejes Pallet Town, visita la casa de tu rival y habla con su hermana, Daisy, quien te dará un útil Town Map. Viaja al norte a Viridian City y atrapa algunos Pokémon salvajes, como Rattata o Pidgey en el camino.

TV para entrenadores Pokémon

En tu primer viaje a Viridian City, un viejito gruñón estará acostado en medio del camino y rehusará dejar pasar a cualquiera a la Ruta 2. Cuando regreses a este pueblo después de tener el Pokédex, el sujeto estará de mejor humor (después de tomar su café). Él te dará la Teachy TV después de enseñarte cómo capturar Pokémon salvajes.

Un vistazo al futuro

No podrás continuar hacia la Ruta 22, al oeste de Viridian City, sino hasta mucho después. Pero puedes encontrarte a tu rival. Él tendrá uno de los pares de Pokémon de abajo, dependiendo del tuyo.

Pokémon de tu rival en la Ruta 22

Bulbasaur GRS PSN Nv 9	Pidgey NRM FLY Nv 9
Charmander FIRE Nv 9	Pidgey NRM FLY Nv 9
Squirtle WTR Nv 9	Pidgey NRM FLY Nv 9

Viridian Forest, el laberinto de árboles

Al norte de Viridian City está la Ruta 2 y el laberinto natural Viridian Forest. Ambas áreas están rebosantes de Pokémon salvajes, que serán grandes adiciones a tu equipo. Compra Poké Balls antes de entrar.

Barreras naturales

¿Notaste los árboles extraños que bloquean el lado este de la Ruta 2 y algunas áreas de Viridian City? Toma nota de su localización, podrás cortar estos arbustos más adelante en tu aventura.

Peleas con entrenadores

Entrenadores de Viridian Forest

1	**Bug Catcher Rick** Weedle BUG PSN Nv 6 / Caterpie BUG Nv 6
2	**Bug Catcher Doug** Weedle BUG PSN Nv 7 (x2) / Kakuna BUG PSN Nv 7
3	**Bug Catcher Anthony** Caterpie BUG Nv 7 / Caterpie BUG Nv 8
4	**Bug Catcher Charlie** Metapod BUG Nv 7 (x2) / Caterpie BUG Nv 7
5	**Bug Catcher Sammy** Weedle BUG PSN Nv 9

Cinco entrenadores Pokémon se encuentran entre los árboles de Viridian Forest. Si caminas de manera que cruces su mirada, deberás pelear con ellos. Checa la gráfica de arriba, todos los entrenadores de este lugar usan Pokémon tipo Bug y Bug/ Poison. Procura comprar Antidotes, por si tus Pokémon son envenenados por los ataques de los bichos. Utiliza ataques tipo Fire, Flying y Rock para deshacerte de ellos sin muchos problemas. Tómate tu tiempo para capturar algunos Pokémon.

Tu primera Badge

Una vez que salgas de Viridian Forest, camina al norte por la Ruta 2 y llegarás a Pweter City. Si derrotas al líder del gimnasio, Brock, ¡ganarás tu primera Gym Badge!

Estrategia sólida como roca

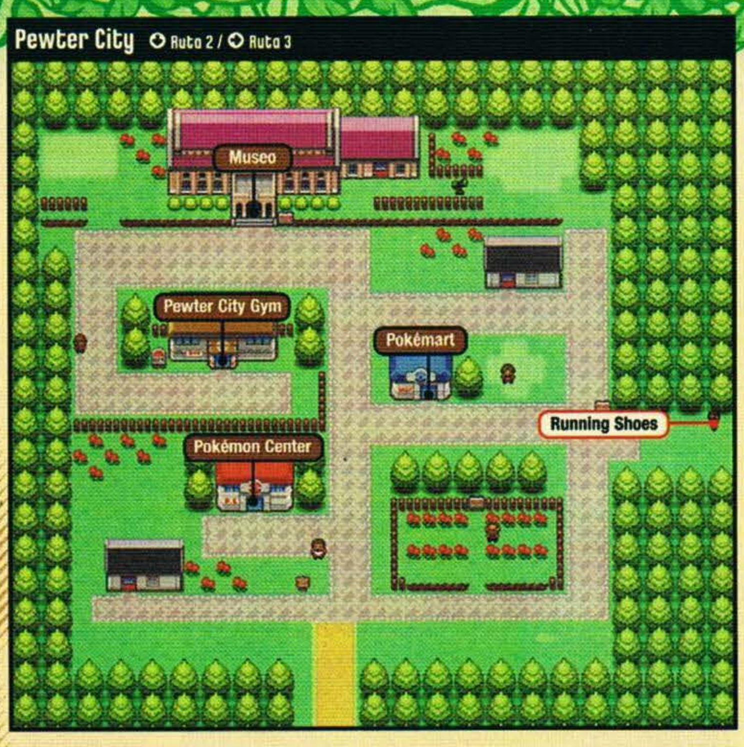
Si capturaste un Mankey en la Ruta 2 o 22, llévalo a la batalla, sus ataques tipo Fighting le ganarán a los Rock y Ground de los Pokémon de Brock. Los tipos Grass y Water son muy efectivos también en este gimnasio.

Entrenadores de Pewter City Gym

Camper Liam
Geodude RCK GRD Nv 10/Sandshrew GRD Nv 11

Gym Leader Brock
Geodude RCK GRD Nv 12/Onix RCK GRD Nv 14

Pewter City
Ruta 2 / Ruta 3



Pewter City Pokémart

Antidote	100	Awakening	250	Burn Heal	250	Escape Rope	550
Paralyze Heal	200	Poké Ball	200	Potion	300	Repel	350

Entrenadores de la Ruta 3

6. **Lass Janice**
Pidgey NRM FLY Nv 9 (x2)
7. **Bug Catcher Colton**
Caterpie BUG Nv 10 (x2) / Weedle BUG PSN Nv 10
8. **Youngster Ben**
Rattata NRM Nv 11 / Ekans PSN Nv 11
9. **Bug Catcher Greg**
Weedle BUG PSN Nv 9 / Caterpie BUG Nv 9 / Kakuna BUG PSN Nv 9 / Metapod BUG Nv 9
10. **Lass Sally**
Rattata NRM Nv 10 / Nidoran♀ PSN Nv 10
11. **Youngster Calvin**
Spearow NRM FLY Nv 14
12. **Bug Catcher James**
Caterpie BUG Nv 11 / Metapod BUG Nv 11
13. **Lass Robin**
Jigglypuff NRM Nv 14

Lugares de Pewter City

Antes de dejar Pewter City, habla con la gente del pueblo y checa la exhibición de fósiles que está en el Museum of Natural Science. Compra varias Poké Balls y Potions en el Pokémart, pues la jornada que te espera es larga. Cuando te aproximes a la salida este de Pewter, uno de los ayudantes del Professor Oak te dará un par de Running Shoes si ya derrotaste a Brock, presiona B para usarlos.

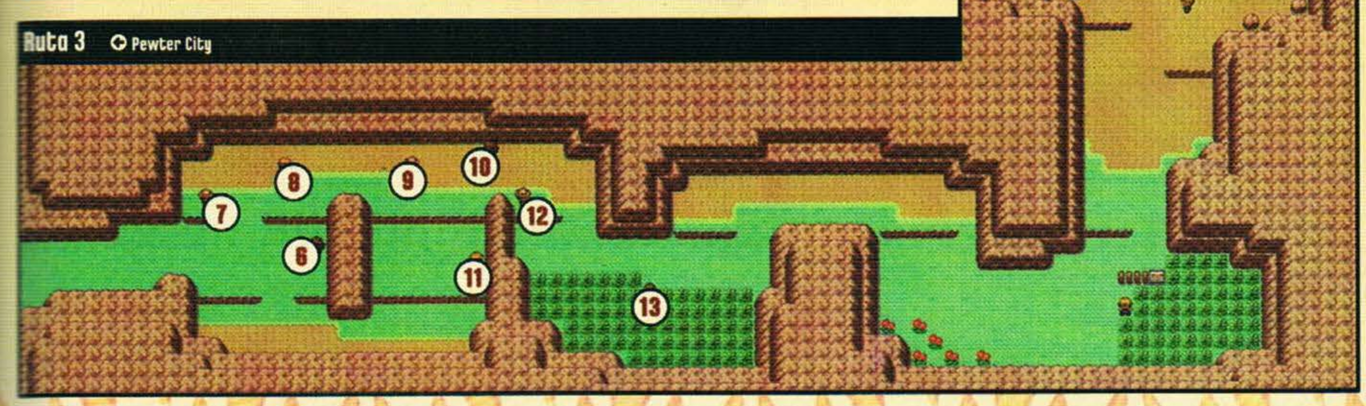
Ten paciencia

Un misterioso sujeto cercano al Pokémon Center que está por la entrada de Mt. Moon te venderá un Magikarp por 500 Poké Yens. Si eres paciente, este Pokémon puede evolucionar al nivel 20 en el poderoso Gyarados, lo cual hace que valga la inversión.

Camino al Mt. Moon

La Ruta 3 está entre Pewter City y Mt. Moon. Vence a los entrenadores y atrapa Pokémon salvajes mientras vas llegando a la entrada.

Ruta 3
Pewter City



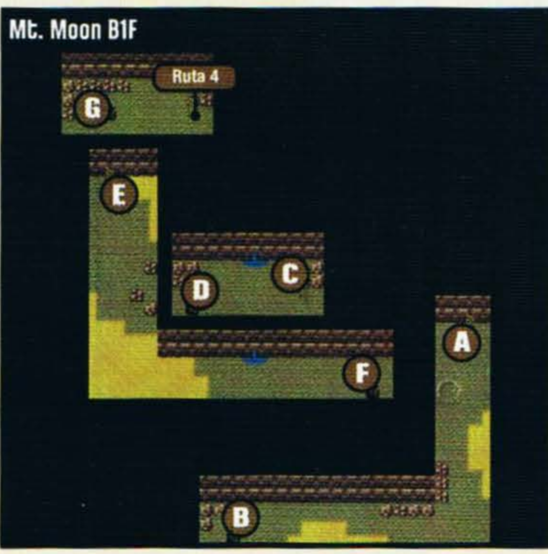
Mt. Moon y más

Mt. Moon es un gran laberinto de cavernas conectadas por varios pasajes, usa los mapas de esta página para ayudarte a pasar la montaña hasta la Ruta 4.

Antiguos misterios

Pelea con cuanto entrenador y Pokémon salvajes te encuentres al pasar Mt. Moon. Después de que derrotes a los Team Rocket Grunts y Super Nerd Miguel, tendrás la opción de agarrar uno de los dos Mysterious Fossils.

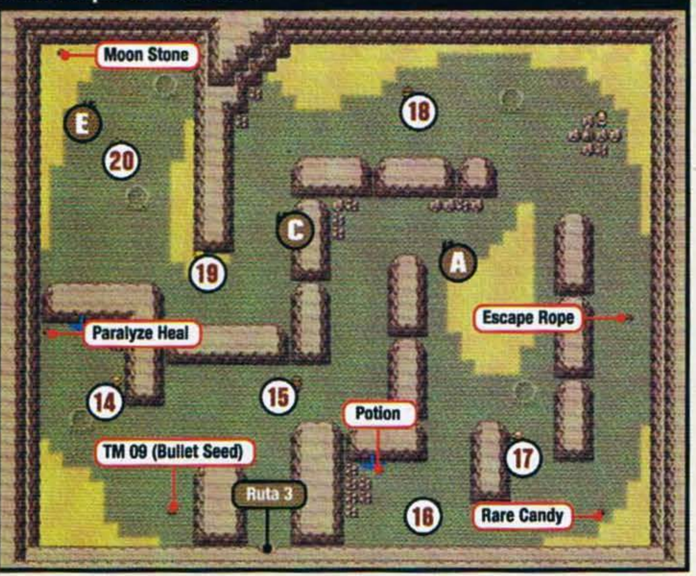
Mt. Moon B1F



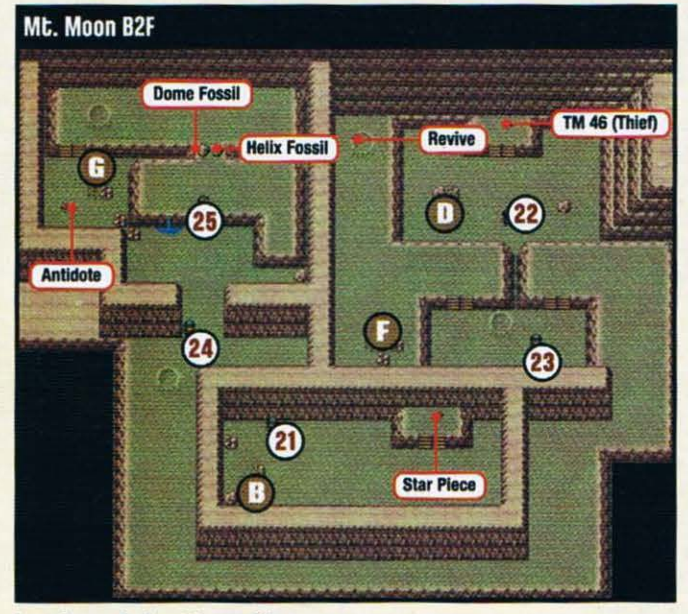
Entrenadores de Mt. Moon

14	Bug Catcher Kent	Weedle BUG PSN Nv 11 / Kakuna BUG PSN Nv 11
15	Lass Iris	Clefairy NRM Nv 14
16	Super Nerd Jovan	Magnemite ELC STL Nv 11 / Voltorb ELC Nv 11
17	Bug Catcher Robby	Caterpie BUG Nv 10 (x2) / Metapod BUG Nv 10
18	Lass Miriam	Oddish GRS PSN Nv 11 / Bellsprout GRS PSN Nv 11
19	Youngster Josh	Rattata NRM Nv 10 (x2) / Zubat PSN FLY Nv 10
20	Hiker Marcos	Geodude RCK GRD Nv 10 (x2) / Onix RCK GRD Nv 10
21	Team Rocket Grunt	Sandshrew GRD Nv 11 / Rattata NRM Nv 11 / Zubat PSN FLY Nv 11
22	Team Rocket Grunt	Zubat PSN FLY Nv 11 / Ekans PSN Nv 11
23	Team Rocket Grunt	Rattata NRM Nv 13 / Sandshrew GRD Nv 13
24	Team Rocket Grunt	Rattata NRM Nv 13 / Zubat PSN FLY Nv 13
25	Super Nerd Miguel	Grimer PSN Nv 12 / Voltorb ELC Nv 12 / Koffing PSN Nv 12

Nivel del piso de Mt. Moon



Mt. Moon B2F



Los fans de los Mega-Moves

En la Ruta 4 encontrarás a dos hombres en una saliente. Uno de ellos le enseñará Mega Punch a un Pokémon y el segundo, Mega Kick a otro. Sólo ciertos Pokémon –como Mankey o Geodude– pueden aprender estos movimientos. Debes tenerlos elegibles en tu equipo, y el Pokémon sólo aprenderá el movimiento una vez. Si continúas a Cerulean City sin aprender los movimientos, no podrás regresar después.

Cerulean City, ¡aquí vamos!

Después de que dejes Mt. Moon, procederás a Cerulean City, donde nuevos retadores te esperan. Prepárate para enfrentar a la mejor entrenadora de Cerulean, Misty, para ganar otra Gym Badge. En el siguiente mes continuaremos con la estrategia, ¡no te la pierdas!

GAMEVISTAZO

THE THUNDERBIRDS

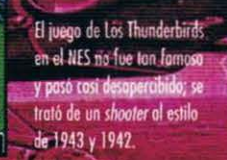
VIVENDI UNIVERSAL

Las marionetas tienen popularidad de nuevo

Hace ya muchos años se transmitió en televisión la serie conocida como *The Thunderbirds*, la cual salió al aire por primera vez de 1964 a 1966. El programa trataba de las aventuras de la familia Tracy, cuyos miembros se hacían cargo de International Rescue, una organización dedicada a ayudar a la humanidad y resolver problemas de todo tipo, como espionaje, atentados y desastres naturales. Con la salida de la película de Live-action basada en las legendarias aventuras de esta familia, los Thunderbirds han ganado popularidad de nuevo, inclusive se pueden adquirir las temporadas de la serie en DVD.

Las marionetas al Advance

Anteriormente, los Thunderbirds ya habían llegado a los videojuegos, como lo demuestra su aparición en el NES y en el Game Boy Color, pero esta vez tenemos un juego nuevo para el GBA, el cual está basado directamente en la película que se estrenó hace un par de meses.



El juego de Los Thunderbirds en el NES no fue tan famoso y pasó casi desapercibido; se trató de un *shooter* al estilo de 1943 y 1942.

Trabajo en equipo

Alan Tracy y sus dos amigos, Fermat y Tin Tin deben unir sus habilidades para poder pasar las etapas de cada misión. Tienes que saber utilizar sabiamente las capacidades de cada uno para que los tres puedan avanzar al objetivo. Alan puede empujar cajas para que sus amigos logren pasar, Tin Tin puede usar su telekinesis para mover objetos a distancia y Fermat es un genio de las computadoras; además, por su tamaño, puede entrar en los lugares reducidos.

Dos modos de juego, un objetivo: salvar a la tierra

The Thunderbirds se divide en dos formas de pasar las escenas: un modo de tercera persona con vista "por arriba" de tres cuartos, en donde debes resolver problemas, infiltrarte en algunos lugares y mucho más. El segundo tipo de juego es una especie de *shooter* en donde deberás cumplir ciertas misiones para ayudar a la gente a bordo de los diferentes vehículos de International Rescue.

Si te gustó la película...

Este juego está enfocado a quienes gozaron la cinta, pero no es muy recomendable para los que no les haya gustado tanto, porque debes meterte mucho en la historia e interactuar con los personajes de la película y no las marionetas originales. Por otra parte, es un buen juego, lo malo es que se torna un poco lento en las escenas de tercera persona. La pregunta cómica es: ¿por qué explotan las aves cuando vuelas en el Thunderbird 1 y las tocas?

GUNDAM SEED BATTLE ASSAULT

BANDAI

Un concepto de pelea diferente

La popular serie de anime **Gundam** llega al Advance en un juego de peleas bastante interesante. Tal como en la caricatura, en GSBA podrás elegir uno de los trajes de batalla y llevarlo a combatir contra los demás en feroces enfrentamientos llenos de acción, armas impresionantes y muchos efectos visuales. Si eres fan de Gundam, o de los juegos de este género, vale la pena que le des una buena checada.

¡Toda la acción de Gundam!

Si has visto algún episodio de esta intensa saga, sabrás de antemano que se caracteriza por sus geniales dibujos e increíbles efectos visuales. Las batallas en el GBA son tan espectaculares como en la televisión; son 12 diferentes trajes a elegir, cada uno con su arsenal listo para pulverizar al enemigo. El *gameplay* es una combinación entre **Street Fighter** y **Custom Robo**, por lo que es algo táctico, pero con mucha acción.

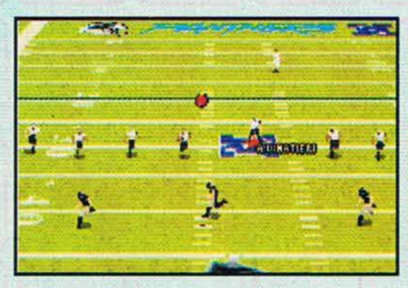
Juego para rato

Un detalle muy bueno es que Gundam cuenta con varios modos de juegos para que no sea un título que dejes en un par de semanas. Encontrarás el clásico modo de historia, de versus, de tiempo, "survival", práctica, etc. Lo único malo de esta versión para el Advance es que son necesarios dos cartuchos para poder retar con un amigo, pero fuera de este inconveniente, es una excelente opción para divertirte.

MADDEN NFL 2005

ELECTRONIC ARTS

Americano para llevar



Toda la emoción del emparrillado llega de nueva cuenta a nuestras manos en la más reciente versión de la popular serie Madden NFL. Sabemos que si no eres aficionado a los juegos de deportes, te estarás preguntando "¿qué más le pueden poner a un Madden si todos son iguales y cada año sale uno nuevo?", hay muchas cosas interesantes acerca de este título que lo hacen mejor que el anterior. Además, siempre se añade algo más atractivo que la versión anterior.

Todos los equipos, conferencias, etc.

Como te imaginarás, aquí podrás elegir a tus equipos favoritos, intercambiar personalidades y seleccionar docenas de jugadas para usar en los partidos. Muchas de las opciones que hacen grandes a los juegos de deportes están presentes para que te sientas todo un entrenador y formes a tu equipo como si fueras un profesional. Los gráficos del juego son buenos y las animaciones lucen bien; cada jugada se siente muy real gracias a los efectos del GBA. Si te gusta el americano o simplemente quieres jugar algo nuevo, te recomendamos "aventarte" un partido en este entretenido cartucho para que pases un buen rato de sano esparcimiento.

BAD BOYS: MIAMI TAKE DOWN

CRAVE ENTERTAINMENT

Dos policías con actitud... ¡destructiva!

Mike Lowrey y Marcus Burnett del TNT (Tactical Narcotics Team) han regresado a las andadas para detener a cuanto mafioso se cruce en su camino. Este juego está basado en las películas *Bad Boys I* y *II*, por lo que si ya viste una o las dos cintas, reconocerás muchos elementos que las hicieron tan exitosas plasmados en esta aventura para el Nintendo GameCube.

Combina la cautela con la osadía

Un buen policía sabe que no siempre la acción estilo Tango y Cash funciona a la perfección; debes saber cuándo escurrirte en los escondites de los enemigos y en qué momento iniciar la acción del gatillo. Cada etapa tiene diversos objetivos que deberás cumplir para obtener un buen porcentaje y pasar satisfactoriamente los retos de las 13 emocionantes escenas. Si disfrutaste títulos como **Max Payne**, **Hitman** o **True Crime**, no entra en acción en **Bad Boys: Miami Takedown**. La acción de Bad Boys es tan buena e intensa, que sentirás como si estuvieras viviendo una de las películas. ¡Ponte rebelde!

¡Esto no es rap, Will!

Ambos personajes deben echar mano de sus habilidades para enfrentarse a los peligros de ser un policía que pelea contra las adicciones. Cada uno tiene su propia personalidad y actitudes, por lo que te recomendamos jugar con los dos para que sepas de todo lo que son capaces. El juego cuenta con modos de primera y tercera persona, llenos de acción y elementos interactivos y destruibles en los escenarios.

THE SPONGEBOB SQUARE PANTS MOVIE

THQ

¡Salven a Bikini Bottom!

¡La corona de King Neptune ha sido robada. Y todos piensan que Mr. Crab es el culpable! SpongeBob y Patrick han decidido ir a buscar la preciada pertenencia del rey para demostrar la inocencia de su amigo. Ésta es la historia de la película en la que se basa este juego. Aquí la graciosa esponja demuestra su enorme popularidad y vuelve a la acción en este divertido juego con vista en 2D al estilo de la vieja escuela.

Dos valientes contra el mar

¡Son sólo un par de rocas Patricio!

Los dos héroes deben unir sus fuerzas para poderle hacer frente a todos los peligros que encierra el fondo del océano. Te encontrarás una gran cantidad de enemigos que no te facilitarán la búsqueda de la corona, así como jefes y elementos que pondrán en peligro la vida de los dos amigos.

Un juego sólo para fans

No podemos decir muchas cosas buenas de este cartucho. A pesar de sus animaciones y gráficos de los personajes jocosos, no presenta demasiado reto y las escenas se vuelven algo repetitivas conforme vas avanzando. Lo recomendamos principalmente a los aficionados que tienen la mochila de Bob Esponja, la lapicera, el monito de Bob colgado de su llavero, la lonchera...

Escoge a un personaje de

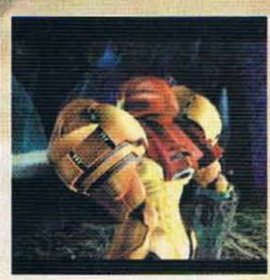
...Disfrázate y asiste al Electronic Game Show en el World Trade Center Ciudad de México, los días 22, 23 y 24 de octubre.

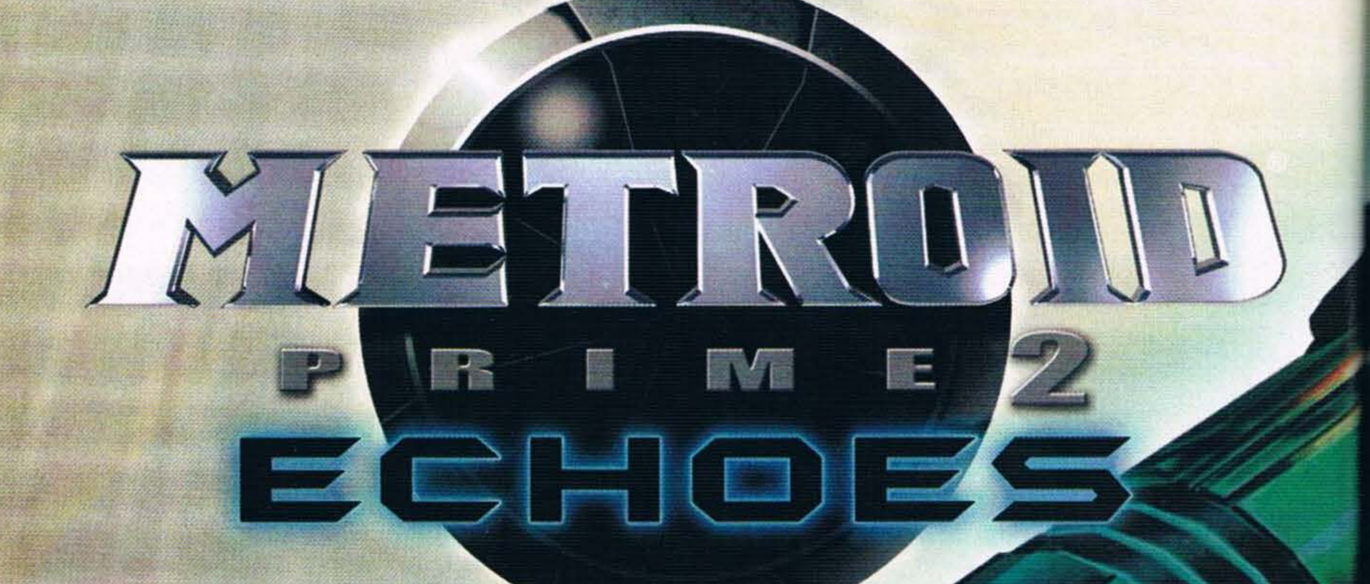
Date una vuelta al stand de Club Nintendo, que estará ubicado a un lado del de Nintendo, ya que durante los tres días habrá actividades y sorpresas para los que vayan caracterizados de algún personaje. Recuerda que tiene que ser de Nintendo. No puedes faltar a este gran evento, el más importante de la industria de los videojuegos en México.

Además, podrás ver y jugar antes que nadie los nuevos títulos en el stand de Nintendo.

Tienes tiempo para hacer tu disfraz. Te estaremos esperando. ¡No te duermas!

Nintendo®





¿CAZADOR O PRESA? ¡TÚ DECIDES!

VÍSTETE DE NUEVO CON LA ARMADURA DE SAMUS ARAN EN ESTA AVENTURA INTERGALÁCTICA PARA EL NINTENDO GAMECUBE. LA MISIÓN TE LLEVARÁ A UN PLANETA DE LUZ Y OSCURIDAD, DONDE UNA EXTRAÑA FIGURA Y UNA RAZA LLAMADA "ING" ESTARÁN A TU ACECHO. EXPLORA AMBAS PARTES DEL MISTERIOSO PLANETA Y DESCUBRE LOS SECRETOS QUE AHÍ SE OCULTAN, ADEMÁS DE LAS SOFISTICADAS ARMAS Y ACCESORIOS QUE TE ESTARÁN ESPERANDO.

El inicio de una leyenda

El año 1986 estuvo lleno de contrastes para el mundo: Pique (un chile jalapeño con bigote y sombrero) fue nombrado la mascota oficial del mundial México 86, un accidente nuclear en Chernobil impactó al mundo entero, los "Osos" de Chicago ganan el SuperBowl XX (46-10 contra Nueva Inglaterra) y, en la industria de los videojuegos, Nintendo lanza oficialmente el NES y poco después... la primera aventura de Samus Aran en: Metroid.

A través de los años, Nintendo nos ha agasajado con varias historias de la hermosa cazarrecompensas —casi en todas sus consolas caseras o portátiles— y ahora, para regocijo de los fans, Retro Studios nos brinda la secuela de Metroid Prime, el primer título de la serie en usar un estilo de juego First Person Adventure. No sólo gozarás de un intenso *gameplay* más dinámico, también podrás reunirte con todos tus cuates en el nuevo modo *multiplayer*. ¿Quieres enterarte de todos los detalles del juego? ¡Checa el siguiente artículo!

Hasta la fecha hay siete juegos basados en la historia principal de Samus, y pronto habrá uno más con la llegada del Metroid Prime: Hunters al Nintendo DS.

Misión búsqueda y rescate... ¿Aceptas el reto?

La nave de la federación galáctica perteneciente al escuadrón Bravo ha desaparecido durante una persecución de una banda de piratas espaciales, 30 días después, al ver que no hay noticias de lo ocurrido, la federación solicita una misión de reconocimiento para buscar a las tropas extraviadas y proporcionarles la ayuda necesaria para su rescate. Por su grado de complejidad, se necesita un buen guerrero y quién mejor que la rubia consentida de los videojuegos: ¡Samus Aran! Ella inicia un viaje al planeta conocido como Aether, último punto de referencia y transmisión. Al llegar, Samus se encuentra en un mundo increíble donde la luz y la oscuridad se entrelazan en dos diferentes e inestables dimensiones —y por si lo preguntabas, no encontrarás ningún Jedi—. El mundo de la luz está controlado por los Luminoth, una tribu pacífica con una civilización única y altamente avanzada.

MP2:ECHOES

Desde hace tiempo se hablaba sobre la secuela, ¿cómo sería? ¿qué novedades incluiría? Por fortuna, nuestras dudas ya están despejadas. MP2: Echoes es un hecho inminente que invadirá nuestras casas a partir de la segunda semana de noviembre.

Hace dos años, te enfrentaste a las criaturas mutantes del planeta Tallon IV, una aventura difícil, pero no tan peligrosa como a la que estás a punto de entrar.

Los Luminoth tienen cuatro grandes generadores de energía para evitar que el mundo de la luz se colapse; sin embargo, la civilización enfrenta una inminente destrucción a manos de una raza invasora llamada Ing, quienes han nacido directamente en la dimensión de la oscuridad y son una plaga tan hostil como las langostas. Si los Ing toman el control de los generadores, el mundo de la luz será destruido para siempre. Por ello, Samus se embarca en una misión para detener a los Ing y restaurar la paz en Aether, de cualquier forma, en tu camino encontrarás una figura sombría con las mismas características de tu armadura (en color negro) y probablemente con poderes y habilidades iguales a los tuyos, no importa si corres, te escondes o lloras como un bebé... la sombra estará acechándote a cada lugar donde vayas.

Como apoyo en la difícil tarea, los Luminoth proporcionan a Samus armas modificadas y mejoras para su equipo, que le ayudarán a abrirse paso por los diversos caminos de luz y oscuridad.

La nueva amenaza creada por los piratas espaciales

Para darle más reto a la misión, los piratas espaciales, al experimentar con los Metroids, crearon una nueva forma de vida capaz de invadir cualquier organismo y controlarlo por completo (como ocurrió en las películas: *The Thing* y *The Faculty*), generando múltiples y feroces bestias como los Dark Hunters, que estarán tras tus huesitos. Bajo el mismo contexto, se ha creado un nuevo espécimen con cualidades idénticas a las de Samus, un clon que te perseguirá como una alimaña frenética, espiándote en cualquier lado y atacando cuando menos te lo imagines. Ahora bien, dependiendo de la dimensión que visites (luz u oscuridad), serán las actividades por realizar.

Los Dark Hunters consumen Phazon para subsistir, y como en el planeta Dark Aether tiene dicho material en grandes cantidades, es atacado para la explotación de sus recursos.

Cuando inicias el juego ves cómo Samus llega al planeta hostil —después de atravesar la órbita de Aether y lidiar con un aterrizaje forzoso—, todo esto en tiempo real. Si ya conoces los controles del anterior Metroid Prime, éste te será "pan comido", de hecho, se conserva por completo la configuración de botones para no enredarte, pero si es tu primera misión en el GameCube, ¡no te preocupes! Se te indicarán paso por paso todos los movimientos y acciones de la heroína.

Usa tu visor para descifrar los elementos del juego

El visor juega otra vez un papel importante, con él puedes escanear diversos objetos y enemigos que encuentres en tu camino para conocer su estructura y cualidades físicas, así como para determinar las debilidades y el tipo de arma que mejor funcione. Por ejemplo, en ciertos lugares encontrarás puertas cubiertas con materia extraña, y que sólo se destruye con el Dark Beam.

A diferencia del primer Metroid Prime, ahora cuando usas el escáner, los objetos cambian a un tono verdoso para identificar de cuáles ya tienes información.

El poder de la luz y la fuerza de la oscuridad

La arquitectura del planeta luce más elaborada que en Tallon IV y comúnmente verás pasajes estrechos donde sólo una esfera podría pasar, iexacto! Transfórmate en Morph Ball (presiona X) y explora los pequeños rincones. Después de algunas batallas y un encuentro cercano con tu gemelo perdido, se abrirá un portal dimensional hacia Dark Aether, allí es donde inicia tu aventura plenamente. Es un lugar insólito, como extraído de la dimensión desconocida, con pequeñas esferas flotando en el aire. También verás algunos cristales de luz de tus amigos los Luminoth, éstos generan un campo de protección basado en la energía luminosa para evitar que la atmósfera oscura te afecte. Los generadores pueden ser nulificados por los Dark Beams, pero son restaurados con Light Beams.

Cuatro guerreros... un objetivo: ¡sobrevivir!

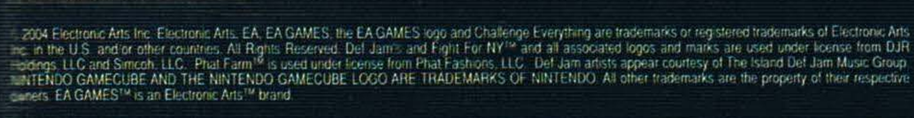
Metroid Prime 2: Echoes sin el modo *multiplayer* sería como ir a una cafetería donde no sirvan café... es decir, el *bonus* que incluyó Retro Studios por primera vez en la historia de la cazarrecompensas, es un aspecto que miles de fans agradeceremos, ya que a parte de la historia típica, tendremos una opción para sacar la tensión de nuestros músculos y demostrar quién, en verdad, merece ponerse el traje de Samus. Los mapas son extensos y aprovechan cada uno de los elementos del juego —los controles siguen sin cambios en Death Match—, podrás usar las armas existentes en el modo individual e incluso transformarte en Morph Ball para dejar unas cuantas bombas plantadas en el campo de batalla.

En definitiva, MP2: Echoes es un juego ambiguo, puede gustarte o desagradarte, ya que los niveles requieren mucha exploración y quizá resulte tedioso, pero si estás acostumbrado a juegos similares, te parecerá magnífico todo lo que puedes hacer para salvar al mundo. En cuanto a los gráficos, básicamente se conserva el mismo *engine* usado hace un par de años por Retro Studios, conservando también el estilo de texturas, *backgrounds* y en general la ambientación de los escenarios, pero se han aumentado videos en tiempo real que hacen más vistoso el desarrollo de la aventura.

DEFJAMFIGHT4NY.COM

SELECCIONA A MÁS DE 40 ESTRELLAS DEL HIP-HOP
Y LLÉVALOS A MÁS DE 90 PELEAS CALLEJERAS.
LUCHA CON 5 DIFERENTES ESTILOS DE PELEA
EN MÁS DE 20 ESCENARIOS DONDE TODO SE VALE.

¿SERÁS TÚ EL QUE QUEDE EN PIE?



NINTENDO POWER

F-ZERO® GP LEGEND

© 2003, 2004 Nintendo. © Nintendo / TV TOKYO • ASHIPRO • DENTSU

Un nuevo héroe transformará el estatus de F-Zero. Estaciónalo, C. Falcon.

El inminente debut de la serie animada **F-Zero GP Legend** (más detalles abajo) ha provocado una revolución de alta velocidad en el GBA. Conservando el mismo nombre del *show*, este título te pondrá al límite de las carreras portátiles, además de contar con los típicos personajes —incluyendo al héroe Rick Wheeler— para una turbo-inyección de actitud.

F-Zero logra su meta: Nuevo *show*, nuevo *look*

Desde que **F-Zero** debutó en 1991, los fans querían estar tras bambalinas del mundo de las carreras y observar varios detalles de cada juego. Ahora, la serie animada ya es un hecho y pronto la veremos en la televisión, para terminar las especulaciones y exponer el universo futurista por completo.

Rick Wheeler se encuentra de pronto como una estrella en el circuito de **F-Zero** en el año 2201, un tiempo desconocido para Rick; él fue puesto en suspensión criogénica hace 150 años, y ahora es despertado por una agencia secreta para apoyarse en sus habilidades policíacas.

La máquina de carreras: Más que una actualización

Los fans de las carreras tuvieron una prueba de **F-Zero** en el GBA en el 2001, cuando **F-Zero: Maximum Velocity** llegó como uno de los primeros títulos en probar las capacidades del sistema. Aunque **GP Legend** tiene similitudes con aquel juego, el *gameplay* fue modificado radicalmente y es ahora más apegado a lo visto en **F-Zero GX** para Nintendo GameCube. En **Maximum Velocity**, sólo tenías el turbo *boost* después de cada lapso, pero **GP Legend** te permite utilizar tanto combustible como quieras después del primer lapso. Cada *boost* cuenta en la barra de energía de tu vehículo, como sucede cuando te golpeas contra los obstáculos o barreras. Si mantienes estable tu barra de energía, podrás alcanzar mayor velocidad por más tiempo. Si te emociona la velocidad, este cambio será una grata sorpresa. La diferencia entre **Maximum Velocity** (y similitudes con la versión de GCN) aún no terminan: **GP Legend** tiene una amplia flota de vehículos y una opción para mejorar las capacidades de tu máquina. También sentirás el calor de las nuevas competencias en el nuevo Grand Prix Mode, que te pone en la pista en contra de otros 29 feroces competidores.

Al igual que en el juego de GCN, la habilidad para usar los *boost* y el límite a emplear antes de que tu vehículo estalle siguen presentes, ¡entra en los *pits* para recargarte!

El ataque lateral visto en la versión de GCN puede transformar la carrera en un deporte ofensivo. Presiona dos veces el botón L o R para que tu máquina gire contra tu oponente.

GP Legend te pone detrás del volante de 34 máquinas –más que en el juego de GCN–, cada una con su único estatus de carrocería, aceleración, control y peso, y un piloto dedicado.

También se agregó la personalización precarrera, donde puedes modificar tu auto para lograr mejor velocidad, limitando un poco la aceleración, ayudándote a dominar cada pista.

Redirección del curso

Aprovecha al máximo las nuevas opciones y explota el sistema de aceleración de **F-Zero GP Legend** que se siente como si motaras a un toro salvaje, siempre al filo de perder el balance. Si alcanzas mayores velocidades, tendrás que enfrentar varios peligros, como las colisiones con los barandales. Si quieres ir a la segura, usa los *boost* en zonas rectas, pero ten cuidado de que tus enemigos no te dejen mordiendo el polvo. Sin duda, las pistas legendarias en **GP** hacen que pienses dos veces las cosas antes de apretar el acelerador.

Conseguirás diversos saltos aéreos cuando cruces por ciertos puntos en la pista. En Port Town's Forked Road, debes guiar tu descenso con cuidado para evitar que salgas del camino.

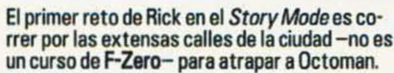
También te enfrentarás a los giros de *Big Blue's Slip Highway* –un curso oceánico con curvas incesantes que te harán inclinar tu GBA con la mano para tomarlas mejor–.

La serie cambiará el estilo entre la vida dentro y fuera del circuito, al combinar CGI con dibujos de animación. En ambos mundos, Jody Summer es uno de los más grandes movedores y agitadores de F-Zero. Como el líder de la fuerza élite móvil –la unidad encubierta que recluta a Rick–, Jody evitará que haya corrupción en las carreras.

Story Mode: Grandes egos de la serie de TV

F-Zero GP nos muestra más acción en las carreras que en la versión del 2001. Lo más innovador es el *Story Mode*, el cual sigue a ocho personajes de la serie animada de **F-Zero**. Iniciarás jugando con el héroe Rick Wheeler, pero podrás habilitar a otros corredores. Sus historias se entrelazarán a través de la galaxia, y cada una te presentará diversos retos en las carreras y otra perspectiva en la trama.

La historia de Rick inicia con el criminal de **F-Zero**: Octoman. En una persecución a lo largo de las calles de Mute City.



El primer reto de Rick en el *Story Mode* es correr por las extensas calles de la ciudad –no es un curso de **F-Zero**– para atrapar a Octoman.

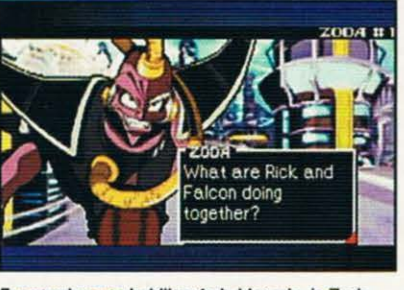
RICK WHEELER # 1
ZODA
Well, well, well! Having a tiff?

Después que agotes a Octoman, su jefe, Zoda, acelerará para burlar a Rick. Ahora puedes tomar el segundo reto: atrapar a Zoda.

Después de capturar a Zoda, verás a Rick tropezarse con el Captain Falcon durante la escena final, abriendo así la historia de Falcon.

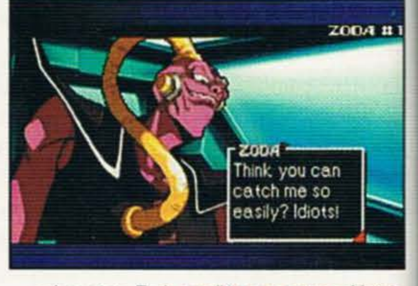
La historia de Falcon inicia antes de la de Rick, con el cazarrecompensas tomando una misión –siguiendo a un ingeniero– de una figura invisible.

Al inicio de esta tarea, Falcon ve cuando Zoda secuestra al ingeniero. Puedes jugar la segunda tarea de Rick desde el punto de vista de Falcon.



Eventualmente habilitarás la historia de Zoda. Partiendo con su encuentro con Rick y Falcon, y descubre por qué necesita al ingeniero.

En el primer reto de Zoda, liberarte de Rick y del cazarrecompensas. Al evadir la captura, conocerás detalles importantes...



... sobre cómo Zoda evadió a sus perseguidores. Después serás libre para aprender cómo se desarrolla la historia del resto de los criminales.

Aunque él siempre ha sido el personaje de renombre en los juegos de F-Zero, el Captain Falcon lleva un misterioso papel en la serie animada. Es un feroz corredor, pero nadie conoce la identidad bajo la máscara.

El abominable Zoda está entre los muchos criminales que compiten en el circuito de F-Zero para ganar exorbitantes sumas de dinero, el cual usarán para financiar sus proyectos ruines.

Samurai Goroh es uno de los clásicos conductores en F-Zero que aparecen al lado de los nuevos personajes, y todos ellos tendrán sus propias motivaciones reveladas en buen tiempo.

Full Course: Modos para alimentar tu necesidad

La atracción principal de los juegos de **F-Zero** es siempre su modo de *Grand Prix* y **GP Legend** tiene algunos de los más memorables cursos de la franquicia. Consiste en cuatro copas, cada una con cinco cursos para lograr una gran variedad, desde el *Sand Ocean's Carterpillar*, donde ocuparás bastante tiempo en el aire para saltar por las superficies que van a la derecha o izquierda para prender la pista, que pone las carreras en un rápido giro repleto de explosivos. La mayor dificultad de los tres modos enciende la adrenalina en los 29 competidores para hacer los circuitos más emocionantes. Pero la variedad del juego no se detiene en el **Grand Prix**. El modo de entrenamiento te permite conducir en un curso específico para ayudarte a mejorar tus habilidades. El *Time Attack Mode* te pone a prueba con el fin de romper tus propios récords y mantiene los cinco tiempos de cada curso. Y *Zero Test* desafía a los conductores para dominar 12 técnicas en cuatro niveles de dificultad. Como puedes ver, **F-Zero GP Legend** te ayudará a convertirte en todo un profesional en el arriesgado campo de las carreras futuristas.

Los campos de fuego son el quinto y último curso de la copa de bronce en el modo Grand Prix, la pista está llena de peligros, especialmente cuando cruzas por los pequeños espacios entre los explosivos del camino.

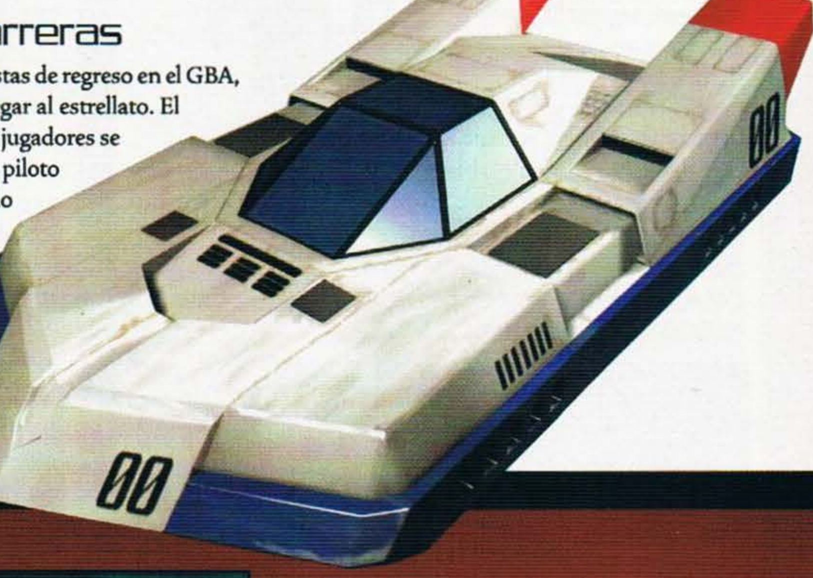
El *Training Mode* es esencial para prepararte en las pistas de cada copa.

En *Time Attack* te enfrentarás al rival más complicado de todos: tú.

En *Zero Test* entrarás a diversos retos técnicos, como girar en las curvas cerradas.

Collision Course:
Al borde del mundo de las carreras

En septiembre, **F-Zero GP Legend** puso a las carreras futuristas de regreso en el GBA, enfocándose en una nación de competidores que desean llegar al estrellato. El modo *multiplayer* de este juego te permitirá que hasta cuatro jugadores se conecten simultáneamente para demostrar quién es el mejor piloto de todos los tiempos. Además, podrás jugar con un solo cartucho con pistas y personajes limitados, pero si quieres disfrutar de **F-Zero GP Legend** al máximo, cada quien debe insertar su propio cartucho, activando así toda la emoción almacenada en este gran título de carreras. Y por si fuera poco, recuerda que el próximo año ya estará disponible la animación para que disfrutes plenamente la emoción de la velocidad en televisión.



Los videojuegos de F-Zero siempre han demostrado gran sensación de velocidad en sus implacables carreras, pero nunca nos imaginamos que los intereses fueran tan altos. La serie animada está equilibrada para revelar que hay más que ego en la línea. Necesitarás adentrarte en la nueva aventura de F-Zero GP Legend para saber si Rick y el resto de la fuerza élite móvil pueden mantenerse adelante en la competencia.

Uno con el control

Por Master

¿Ya eres todo un experto en **Capcom vs SNK 2** o **Super Smash Bros. Melee**? Espero que sí, ya que la intención de esta sección es que, poco a poco, mejores tu estilo de juego. Antes de comenzar, quiero agradecer a Giselle Alicia Palomera Galindo, Aarón Eduardo Ramírez Rodríguez y a Emmanuel Alviso Fragoso por las jugadas de **Capcom vs SNK 2** y **Soul Calibur 2** que me enviaron. Y precisamente de este último, les he preparado algunas jugadas y combos que espero les ayuden a disfrutar más este título de Namco.

Link

Sin duda, éste es mi personaje favorito, ya que sus movimientos te permiten hacerle frente a cualquier adversario y con su agilidad puedes engañar fácilmente a todos tus enemigos.

Combo

Cuando estés corriendo, presiona Y junto a tu rival para tirarlo, ahora oprime dos veces hacia Arriba + Y, este último botón déjalo presionado para que inmediatamente después de conectar el ataque, Link saque el arco, con el que podrás añadir un golpe más a tu combo.

Jugada

Inicia con Adelante + A, cancela este movimiento marcando Arriba + Y, con esto elevarás a tu adversario. Ahora presiona dos veces Arriba para que conectes una patada en el aire. Cuando tu rival toque el suelo, oprime rápidamente dos veces Adelante + X para que ruedes. Cuando estés junto a tu oponente, presiona Y para volver a elevarlo; cuando esté a punto de caer, oprime pausadamente A,Y, X, dejando este último presionado para que Link saque una bomba y agregues un ataque más a tu combo.

Cassandra

La hermana menor de Sophitia es uno de los personajes más balanceados dentro del título, no ataca con gran fuerza, pero se compensa con su gran capacidad de crear combos. Como lo muestra el siguiente.

Combo

Presiona dos veces Adelante + X, así elevarás a tu oponente, ahora vuelve a oprimir X para dar una patada al mismo tiempo que te sirve para mantenerlo en el aire, antes de que caiga, presiona A, X, X, con lo que le conectarás tres golpes más. Después de la primera patada, puedes cambiar el último remate por: Abajo, Diagonal abajo al frente, al frente + A.

Todos los personajes tienen movimientos engañosos, los cuales te permiten sorprender a tu oponente. La mejor manera de efectuarlos es la siguiente: realiza una jugada o movimiento un par de veces para que tu rival se lo "aprenda", después marca el mismo movimiento, pero esta vez cambia el remate o la dirección del ataque primario (Arriba o Abajo), de esta forma, tu rival se confundirá y tomará más precauciones a la hora de atacarte, situación que debes poner a tu favor.

Ivy

Esta hermosa mujer es una de las más espectaculares a la hora de los combates, ya que gracias a la "flexibilidad" de su espada, puedes realizar combos cortos, largos, trabadores y devastadores como el siguiente.
Como consejo extra, nunca te acerques a tu oponente cuando tengas tu espada en forma de látigo, porque te puede atacar fácilmente.

Combo

Éste funciona mejor cuando tu rival se encuentra de espalda a alguna pared o reja, por lo que es recomendable acorralarlo hasta llevarlo a estas partes del escenario. Cuando te encuentres junto a tu adversario, marca lo siguiente: Arriba A+Y, con este movimiento alzarás a tu rival, ahora presiona X para no permitir que caiga, justo en ese momento, oprime Arriba Y+X, y así Ivy con su espada "jale" a tu oponente al suelo. Para agregar algunos golpes, antes de que tu contrincante se levante, marca Atrás A+Y.

Talim

A pesar del aspecto inocente de esta jovencita, no te confíes. Es uno de los personajes más balanceados dentro del juego y, gracias a su rapidez, puedes intimidar bastante a tus contrincantes.

Jugada

Al estar pegado a tu oponente, presiona A, A, Y, con esta secuencia tirarás a tu enemigo, además de que te alejarás un par de cuerpos de distancia. Sin perder tiempo, corre hacia él y cuando estés más cerca, oprime un par de veces Arriba + Y para elevarlo un poco, ahora marca dos veces Adelante para que Talim salte y, en ese instante, presiona X para darle hasta cuatro patadas.

Nightmare

Este personaje es asombroso, la gran fuerza de sus ataques lo convierten en un adversario casi invencible. Así lo demuestran todas las variantes que tiene al momento de encadenar movimientos en un combo y las siguientes jugadas.

Combo 1

Cerca del oponente sigue esta secuencia: A+X, A, A, Y, deja presionado este último para que Nightmare se agache, ahora oprime X con el fin de elevar un poco a tu rival y, justo en ese instante, marca Abajo + Y, de nuevo deja presionado el botón para elevar tu espada y al final presiona Y para que la bajes y causes más daño.

Combo 2

Cuando tu oponente esté de espalda, marca cerca de él: A, A,Y, Atrás + Y, dejando presionado el botón, enseguida oprime X para dar una patada, finaliza este combo al marcar Y.

La práctica hace al maestro. Para dominar estas jugadas y combos es conveniente repetirlos hasta perfeccionarlos. Recuerda no darte por vencido si se presenta alguna jugada difícil no sólo en este juego u otros títulos, sino también en tus actividades diarias como la escuela. Sólo concéntrate, relájate y verás como todo se resuelve fácilmente. Todas tus dudas, quejas y sugerencias, envíamelas a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com.
¡Hasta la próxima!

¡UNA SALA DE ARCADIAS EN TU PROPIA CASA!

MIDWAY ARCADE TREASURES 2

LOS GRÁFICOS NO SIEMPRE SON IMPORTANTES

Los buenos videojugadores saben que un gran título no debe tener muchos cinemas o gráficos apantallantes, sino un excelente *gameplay* para cumplir con la misión primordial de un buen juego: divertir. Algunos de estos éxitos tienen gráficos muy sencillos, pero son sorprendentemente divertidos y entretenidos. Aunque también hay otros que fueron verdaderas luminarias en su tiempo, como es el caso de **Mortal Kombat II** y **Primal Rage**.

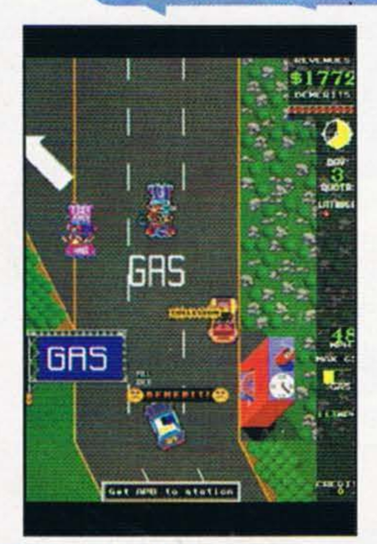
Midway nos presenta su segundo compendio para los propietarios del Nintendo GameCube, el cual incluye varios de sus grandes éxitos de arcadia. Acepta los múltiples retos que encierran estas verdaderas joyas electrónicas y demuestra qué tanto sabes, así como tu habilidad en los videojuegos.

Compañía: Midway
Desarrollador: Digital Eclipse
Categoría: Compendio
Clasificación: Teen
Jugadores: 1-4

¡HAY PARA TODOS LOS GUSTOS!

En este genial compendio podrás disfrutar de varios juegazos que alguna vez disfrutamos en las arcadias y, si no tuviste la oportunidad de terminarlos o de jugarlos, ahora podrás gozarlos en un solo disco de GCN. Hay de diferentes géneros: de carreras, peleas, aventuras, acción, etc. ¡Y también podrás invitar a tus hermanos o cuates a que jueguen, pues algunos son hasta para cuatro personas!

JUEGOS DE UN SOLO JUGADOR



APB

All Points Bulletin es un juego de "carreras" bastante chistoso, en el que tendrás que pulir tus reflejos y ayudar a un par de policías a realizar su trabajo en las peligrosas calles a bordo de tu patrulla. A pesar del jocoso estilo de APB, tiene un buen nivel de reto y diversión que te mantendrán entretenido.

HARD DRIVIN´

En su momento, este juego fue uno de los más realistas por el uso de polígonos estilo **Star Fox**, que le daba un sentimiento y jugabilidad especiales como si estuvieras dentro del auto. Claro está que verás mucho *pop-up*, pero debes recordar que se trata de un juego viejito.

JUEGOS DOBLES

ARCH RIVALS

Algunos de los más alocados partidos se dieron en esta singular arcadia, y ahora podrás vivir las cómicas jugadas de este sencillo pero divertido título. Es fácil de aprender a jugar.

CYBERBALL 2072

El futbol americano se juega muy diferente en el futuro, donde los robots participan en los más rudos partidos para lograr las anotaciones y complacer al respetable. Toma el control de tu equipo cibernético y experimenta el futuro, ¡hoy!

Mortal Kombat II

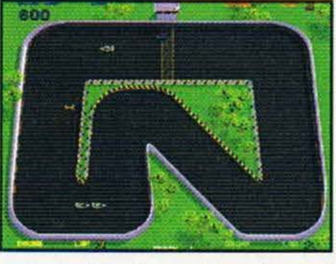
Sin duda, ésta es una de las mejores versiones de esta exitosa saga, y ahora podrás disfrutar del original MKII de arcadia en tu casa, con todos sus Fatalities, poderes y personajes que hicieron historia como Sub-Zero, Scorpion, Liu Kang, Shand Stung, Rayden y muchos más.

NARC

En este intenso juego de acción, tienes que ayudar a dos policías muy especiales a detener a una inmensa organización de traficantes. Este título salió en el auge de la campaña contra las adicciones, por lo que además de ser divertido, ¡transmite un buen mensaje!

PRIMAL RAGE

Siguiendo con el estilo "tierno" de Mortal Kombat, Primal Rage es un juego de peleas con dioses encarnados en dinosaurios y bestias que pelean por el dominio de la tierra. Combos aniquiladores, Fatalities y un *gameplay* diferente fueron los detalles más sobresalientes de este juego.



CHAMPIONSHIP SPRINT

Otro juego más de carreras, pero éste tiene la vista "por arriba", estilo **R.C. Pro Am**, con una perspectiva más amplia en la que puedes ver toda la pista. Los valores de este juego son tan buenos, ¡que no parece que sean sprites de computadora!

KOZMIK KROOZ´R

¡También hay *shooters* en este compendio! En este singular viaje por el espacio, tienes que ayudar al Kaptain Krooz´r a salvar la nave nodriza, pero debes ser rápido para disparar.

MORTAL KOMBAT III

Esta impactante tercera parte introdujo muchos elementos nuevos a la serie como los combos en serie, correr y varios personajes nuevos, como Striker y el hermano menor de Sub-Zero. Es una joya que no debes dejar pasar si eres fan de **Mortal Kombat**, sobre todo por ser de arcadia.

UNA GRAN OPCIÓN

SPY HUNTER 2

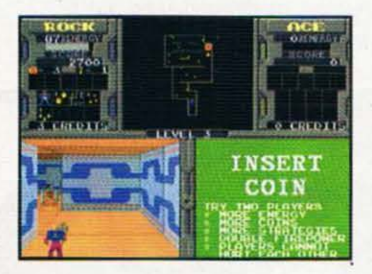
Si quieres sentir la emoción de ser un espía secreto, debes revisar esta versión de **Spy Hunter**, en la que tendrás que perseguir maleantes a bordo de tu vehículo especial. Tendrás que ser muy hábil para conducir y disparar al mismo tiempo en este intenso juego con perspectiva en 3D.

TIMBER

Toma tu hacha, tu overol, tus botas y tu camisa de franela, porque empezaremos a cortar árboles en Timber. Como leñador, deberás derribar árboles y participar en competencias clásicas como sostenerte en un tronco en el agua, ¡además tendrás que cuidarte de los osos!

WIZARD OF WOR

¡El malvado mago debe ser detenido! Tu deber es exterminar a todas sus hordas de criaturas del mago de Wor dentro de cada laberinto para pasar de nivel.

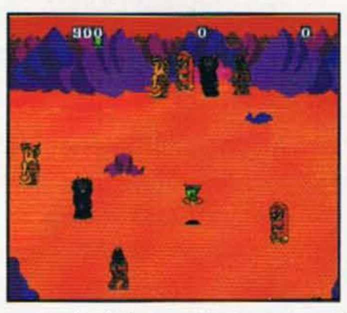


XYBOTS

Quizás éste es uno de los primeros juegos de primera persona que existe. En Xybots recorrerás laberintos no muy intrincados, eliminando enemigos y obteniendo *items*.

TOTAL CARNAGE

El Captain Carnage y el Major Mayhem deben enfrentarse a un ejército de enemigos en este gran juego de acción con perspectiva "por arriba". Seguramente encontrarás mucha similitud con **Contra** (en sus escenas con la misma vista), pero no deja de ser un gran juego de combate.



WACKO

Anteriormente te mencionamos las aventuras del Kaptain Krooz´r, pues ahora este mismo personaje debe limpiar cada planeta de todos los monstruos que los acechan; ésta es la precuela del **Kozmik Krooz´r**, así que tendrás ambos juegos en este genial compendio.

JUEGOS PARA TRES

Pit-Fighter
Fue de los primeros en usar gráficos digitalizados y ser para tres jugadores simultáneos.

Rampage World Tour
Esta versión es muy buena, pues se puede jugar de tres, como el original de arcadia.

Xenophobe
Cada jugador podrá explorar libremente las bases espaciales en busca de armas e *items* en una pantalla dividida.

PARA CUATRO

Gauntlet
En el original Gauntlet podrán participar hasta cuatro personas simultáneas en este intenso juego de acción/aventura con vista "por arriba". Deben recorrer los enredados laberintos, eliminando numerosos enemigos y consiguiendo accesorios para avanzar. Gauntlet es una verdadera joya que no te puede faltar en la colección de un videojugador que conozca de todo.

CROW 6.5

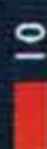
Efectivamente, antes los juegos eran maravillosos e innovadores y bajo tal concepto las compañías siguen y siguen sacando compendios de los títulos que muchos no conocieron y que otros tantos prefieren olvidar –depende el punto de vista–. En este caso, lo bueno es que se reúnen grandes juegos como MK II y MK 3, pero, como siempre he dicho, en lo personal prefiero nuevas aventuras y no un baúl de los recuerdos.

PANTEÓN 10

Como un gran aficionado de los juegos de antaño, no puedo contener la típica "lagrimita" al jugar estos títulos de nuevo, que me traen tantos recuerdos. Claro, no todos los jugué en su momento, pero ¡ahora podemos hacerlo en nuestros GCN! Lo mejor es que no tienes que echarle dinero como en una arcadia normal. Lo recomiendo para los jugadores de cualquier edad y género que estén dispuestos a divertirse.

MASTER 9.0

¿No te ha pasado que en ocasiones te dan ganas de jugar algo no tan novedoso? Después de horas de Soul Calibur 2 o True Crime Streets of LA, es bueno recordar o conocer los juegos que dieron pauta a todas las maravillas de hoy en día. Y no hay mejor manera de hacerlo en nuestro cubo que con esta gran recopilación de juegos de Midway. Uno de los que más te recomiendo es Primal Rage. No hay pretexto para que este disco falte en tu colección.



Ranking 1 – 10

DRAGON BALL Z
BUU'S FURY

¡Conviértete en un SuperSaiyan!

Dragon Ball Z es, sin lugar a dudas, una de las series de anime más conocidas y queridas por los fans. A pesar de que hay otras caricaturas "de culto" como *Mazzinger Z*, *Saint Seiya* y *Evangelion*, la historia maestra de Akira Toriyama causó furor como ninguna otra en nuestro país cuando se transmitió por televisión abierta. Ha sido tanto el éxito de esta aventura que hasta la fecha se siguen lanzando videojuegos basados en las peripecias y batallas legendarias de los guerreros Z. Sigue leyendo para que conozcas este nuevo juego, digno de cualquier fan de Son Goku.

La saga de Buu

Todo empieza cuando los guerreros Z asisten a un nuevo torneo de las artes marciales —después del juego de Cell—, en el que compiten para ver quién es el mejor. Ahí conocen a un par de individuos muy singulares con grandes poderes, quienes resultan ser Supreme Kai y Kibito, dos personajes que vienen a pedir la ayuda de Goku y los demás, pues temen que el malvado hechicero Babidi libere a Majin Buu de su prisión. Ellos intentan pelear contra Babidi y sus aliados, pero con la energía de las batallas, Majin Buu es liberado y empieza a derrotar a los guerreros Z y amenaza con destruir al mundo entero. Goku y sus amigos deben destruirlo, pero resulta ser el enemigo más fuerte al que se han enfrentado y parece ser invencible, sobre todo porque puede absorber a sus oponentes para adquirir sus habilidades y aumentar sus poderes...

La última parte de la saga Z

Buu´s Fury abarca la última temporada de Dragon Ball Z, cuando Goku y sus amigos deben enfrentar a Majin Buu. Debemos recordar que esta serie está dividida principalmente en tres partes: **Dragon Ball**, **Dragon Ball Z** y **Dragon Ball GT** (cada una tiene sus propias subdivisiones), una vez ubicados en el sitio exacto del tiempo en el universo de Toriyama, podemos empezar a revisar este genial título.

Un buen juego no sólo es para fans, sino para todos

Aunque este título está enfocado para los seguidores de esta gran serie animada, es recomendable para los que buscan una aventura bien hecha. Se trata de un RPG que combina muy bien los elementos de acción, de búsqueda y exploración para que vivas los episodios que disfrutaste en la televisión. Si te agradan el tipo de juegos estilo **The Legend of Zelda** o **Ilussion of Gaia**, y si eres fan de las aventuras de Son Goku, **¡Buu's Fury** te encantará por su excelente modo de jugarse y los detalles de la serie!

Compañía: Atari **Desarrollador:** Weebfoot Technologies
Categoría: RPG **Clasificación:** Everyone **Jugadores:** 1-2

Una caricatura

Digno sucesor de la serie

Si ya jugaste **Legacy of Goku I y II**, te sentirás como en casa con **Buu´s Fury**, pues el *gameplay* tan amigable, utilizado en los LOG I y II, se mantuvo en la parte culminante de la serie. Muchos elementos te serán conocidos y los eventos se llevan a cabo de manera similar; pero si no pudiste probar los títulos anteriores, no te preocupes, dominarás sin problemas los controles y habilidades de BF.

Jefes, puzzles y eventos

Tal y como en sus predecesores, en esta aventura tendrás que enfrentarte a muchos enemigos y jefes durante tus jornadas usando tus técnicas de artes marciales. También deberás echar mano de las habilidades especiales de los fuertes guerreros para resolver problemas para poder avanzar, así como solucionar los *puzzles* y acertijos que encontrarás durante la jornada. Y por si fuera poco, ocasionalmente serás requerido para ciertos eventos y peticiones de la gente, por lo que tendrás que hacer espacio para resolver los problemas de los demás al mismo tiempo que salvas a la tierra.

Los guerreros Z

Por fortuna, el buen Son Goku no está solo, cuenta con la ayuda de sus amigos y familiares para enfrentar a cuanto enemigo o peligro se levante en su contra. Los personajes que podrás usar en este juego son: Goku (obviamente), el príncipe Saiyan Vegeta; Gohan, el primogénito de Goku; su hijo menor, Goten, y Trunks, hijo de Vegeta. Cada uno tiene sus habilidades y poderes para demostrar su valía.

¡Fuuusión!

Pero no termina aquí la lista de personajes. Tal y como lo viste en televisión, ¡dos personajes pueden realizar una fusión para crear a un Saiyan más fuerte! Con Goku y Vegeta puedes obtener al implacable Vegito, y al fusionarse Goten y Trunks, resulta el poderoso Gotenks. Para controlar a estos dos guerreros debes completar ciertos eventos de la historia; aunque resulta un poco difícil, notarás que vale la pena conseguir a estos Super Saiyans.

que sigue dando frutos

Elige bien a tus personajes

Cada escena tiene sus propios peligros, rivales y eventos a realizar; por esta razón, deberás tener cuidado al decidir qué guerrero usarás para pasar cada etapa, pues de esto depende el rendimiento que obtendrás en cada misión. Además, hay ciertos lugares a los que no podrás tener acceso si no traes al personaje correcto, de manera que te recomendamos intentar con todos los guerreros en todas las escenas para ver qué tanto puedes encontrar.

Batallas para dos jugadores

Con ayuda de tu cable Link, podrás invitar a un amigo a sostener encuentros y batallas, cada uno con los guerreros que usan en su juego. También podrás intercambiar algunos *items* de gran utilidad entre los cartuchos de tu amigo y tú, para que puedan ayudarse en sus respectivos juegos o sólo por diversión. La mejor opción de la conectividad son las peleas entre cuates, pues el modo de batalla es muy bueno, sobre todo cuando retas a un amigo, hermano o primo.

¡Kamehameha!

Dragon Ball Z: Buu´s Fury es una excelente opción si te gustan los juegos RPG y de aventuras. Es muy recomendable para todo público, aunque no sean fans de Goku. El hecho de poder conectarte con un amigo es bueno, también puedes conseguir bonus y personajes ocultos conforme progreses en tu jornada. Si te gustaron los Legacy of Goku, no debes perderte esta excelente parte de la historia que culmina la estupenda saga de Dragon Ball Z.

Ranking

1 — 10

Crow 7.5

Cuando hablamos de Dragon Ball Z en el Game Boy Advance, en definitiva prefiero los juegos tipo RPG que los de peleas, estos últimos me agradan más en consola casera. Con este título, Atari nos pone de nuevo en el universo de Toriyama y nos proporciona una amplia gama de retos por vencer, con todos los elementos originales de la serie y varios personajes para escoger. El punto malo se lo lleva porque es muy corto y, hasta cierto punto, fácil de completar.

Master 7.0

De los últimos juegos que han salido basados en Dragon Ball, el que más me ha gustado es DBZ: SuperSonic Warriors, ya que es un título muy dinámico. Esto no significa que Buu´s Fury sea malo, pero como es un RPG de una historia ya conocida, no te sorprenderá en ningún momento; además, el sistema de juego no es nada del otro mundo. Yo te sugiero que lo cheques bien antes de comprarlo, ya que si no eres fan de Goku, te decepcionará bastante.

Panteón 9.0

La parte de la serie de Dragon Ball que considero como la mejor es la Z, principalmente la saga de Majin Buu —mi personaje favorito de todo DBZ—. Si quieres vivir la experiencia de recrear las aventuras de Goku y compañía, te recomiendo ampliamente los tres juegos: Legacy of Goku I y II y Buu´s Fury, de esta manera, podrás tener toda la saga Z en tres juegos, ¡y llevarlos por doquier!

EA SPORTS FIFA SOCCER 2005

Por Master

La importancia

¡Todo gran jugador necesita un gran primer toque!

Desde la versión 2002 de FIFA, EA comenzó una renovación en cuanto al estilo de juego manejado por la serie, que se extendería a las ediciones 2003 y 2004.

Este año no es la excepción, FIFA 2005 es sin lugar a dudas la culminación de ese proyecto que EA pretendía desde hace tiempo. Toda la emoción del deporte más popular del planeta, es recreada de una forma asombrosa, casi mágica, y lo mejor es que por fin se tomará en cuenta la liga mexicana.

Compañía: Electronic Arts
Clasificación: Everyone
Desarrollador: EA Sports
Categoría: Deportes Jugadores: 4

Si eres aficionado al futbol, sabes de la importancia que tienen los toques de "primera intención"; si no se realizan con la precisión debida, se puede desperdiciar un gran avance. Con esto en mente, EA ha desarrollado un sistema para pasar el balón mediante el C-Stick, el cual te permitirá realizar este tipo de jugadas, ya sea para dar pases o tirar. En pocas palabras, ahora cuando des un pase tienes la opción tradicional de recibir y continuar avanzando, o también, justo antes de recibir el balón, puedes mover el C-Stick en la dirección que desees, y cuando tu jugador reciba el balón, lo pateará hacia esa zona, lo cual puedes aprovechar para generar "pases filtrados" o habilitar a otro jugador. Una vez que domines esta técnica, sorprenderás bastante a tus rivales, por lo que no sabrán que esperar cuando estés atacando, situación que debes poner a tu favor.

¡El modo off-ball sigue presente en el juego! Como recuerdas, consiste en mover a un segundo jugador con ayuda del C-Stick, útil para generar espacios. En esta versión lo han mejoraron bastante; para empezar, el campo ya no será víctima del *zoom* al activar la opción, evitando así la pérdida de acción.

¡Dribla a tus rivales!

En pantalla aparecerán unas flechas indicando las opciones disponibles para pasar el balón, lo que vuelve al juego dinámico e intuitivo. Te debes estar preguntando ¿pero no que el C-Stick sirve para dar pases? Pues sí, funciona para ambos, sólo que por *default*, tendrás activado el modo en el que das pases, y para activar la opción off-ball primero debes presionar el botón Z.

Una de las quejas comunes entre los fans del juego era que las jugadas como "chilenas", "palomitas" o "bicicletas", prácticamente no existían o eran difíciles de realizar. En esta ocasión, gracias a la mejora en cuanto a la movilidad del balón, este tipo de jugadas, serán muy comunes. Cuando estés atacando, en cualquier momento, mediante un centro, un rebote o desvío, se puede crear la situación ideal para "prender" el balón en el aire o incluso hacer una "tijera", por lo que debes estar concentrado y elegir correctamente el destino de la jugada.

de pasar el balón

La física influye para que un juego de futbol sea bueno, y en los de EA siempre había sido el "punto débil". En FIFA 2003 podías disparar desde cualquier parte del campo y el balón siempre iba con dirección a gol. A pesar de que en FIFA 2004 se intentó corregir este inconveniente, estaba aún presente, ya no tan evidente, pero no se había arreglado del todo. En FIFA 2005 todos esos problemas son cosa del pasado, la física de los movimientos del esférico es sorprendente. El balón botará de acuerdo a la altura a la que se haya elevado, dependiendo de la potencia de los tiros, podrá ir desviado de la portería, etc. Todo esto dará pie a que se generen situaciones dramáticas, por ejemplo, en ocasiones el balón pegará en el travesaño y rebotará en la línea, ocasionando el clásico "tira, tira" que se forma dentro del área, o también el balón puede botar justo antes de que dispares, dando como resultado que vueles tu disparo.

Llegó la edición del 2004, y con ella una noticia que emocionó a todos los que nos gusta el futbol: por fin se incluían equipos mexicanos. Después de años, se hacía justicia, aunque sólo fueron cuatro (América, U.N.A.M, Toluca y Monterrey). La pregunta en ese momento era "¿aumentarán el número de equipos el siguiente año?". Ahora, con toda la alegría del mundo, te podemos responder que sí, y no sólo un par más, sino ¡toda la liga! Así es, no estás soñando, la espera ha sido larga, pero ha valido la pena, ahora podremos enfrentar a nuestros equipos favoritos contra el Real Madrid o el Manchester.

¿A qué le tiras cuando sueñas?

Desde los años del SNES, siempre habíamos tenido un sueño, ver a nuestra liga de futbol incluida en algún juego de FIFA, pero cada año teníamos la misma frustración, ver a la liga de Malasia en lugar de la mexicana; tal decepción sólo era comparable con una eliminación más de nuestra selección. En la edición del año 1998, con ayuda del editor de uniformes, podíamos soñar un poco modificando algunas camisetas, pero no es lo mismo crear un uniforme que jugar con tu equipo. Los años pasaron, y gracias a las actuaciones de los equipos mexicanos en competencias internacionales, el sueño ya no parecía tan distante...

Desde el "Piojo" hasta el "Chelito"

Como es costumbre en la serie, los programadores incluyeron a los actuales jugadores de cada plantel, además ahora sí la mayoría de los jugadores son idénticos al real, es decir, ya no veremos a un equipo con el "mismo jugador" y diferente color de uniforme en todas las posiciones. Hasta ahora hemos visto los rostros de Marcelo Delgado, Pavel Pardo y el "Bofo". Este año, EA Sports, se ha esforzado bastante para que los mexicanos disfrutemos FIFA 2005 con toda la pasión posible.

Además de la liga mexicana, también se han incluido las principales ligas a nivel mundial, como la inglesa, la italiana y la alemana, así como las categorías de ascenso de estos países. La variedad de equipos es extensa, podrás realizar juegos que nunca imaginaste, como un Veracruz contra River Plate; pero recuerda que el nivel del club o país que elijas, influirá en el desarrollo del juego.

Más vale maña que fuerza

Las características físicas de los futbolistas han sido recreadas fielmente, es decir, Roberto Carlos y Cristiano Ronaldo no tendrán la misma complexión ni altura. No sólo el aspecto visual presenta mejoras, sino también el desempeño de los jugadores dentro del campo; en un salto para ganar el balón, tiene más posibilidades de obtenerlo el jugador más alto, de la misma manera, cuando intentes driblar a un oponente, te será más sencillo si controlas a un jugador ágil como Zidane o Toti. Aun así, es posible que con un jugador poco diestro, ganes un remate o un desmarque, pero eso dependerá de tu habilidad con el control.

Conforme avances en la ligas o ganes torneos, obtendrás dinero que te servirá para conseguir extras, como nuevos estadios o balones especiales. Hasta aquí todo parecería normal, pero de entre todos los elementos que puedes comprar, los que más llaman la atención son los árbitros. Imagínate que podrás comprar al mismísimo Pierluigi Collina para que dirija tus partidos, pero ten cuidado, porque es bastante quisquilloso.

Cómo no te voy a querer...

Como cada año, en el *soundtrack* se incluyen ritmos de todo tipo, desde rock hasta samba. Algunas de las canciones que aparecen este año son: *Tell Her Tonight* de Franz Ferdinand, *What you Need* de INXS, *Vive la vida* de Gusanito y, representando a México, tenemos a Clorofila of Nortec Collective con el tema *Almada*. De nueva cuenta los cánticos están presentes, pero en esta ocasión, son más impresionantes, y de verdad que te presionarán bastante cuando juegues de visitante; como cuando enfrentes a la selección de Corea, el estadio completo gritará "Te-Ha-Min-Gu".

Ranking

1 — 10

CROW 9.5

Ahora que carecemos de los fabulosos I.S.S.S. de Konami para GCN –al menos en este continente–, toda la expectación se la lleva la serie de FIFA. Admito que hasta hace algunos años eran juegos malos, sin embargo, desde el 98 incrementaron su calidad en el gameplay y sobre todo en lo gráfico hasta llegar a la cumbre en FIFA 2005, donde vemos una programación más madura y enfocada al realismo deseado por los aficionados al soccer.

PANTEÓN 8.5

Bueno, supongo que para los fans de este afamado deporte el hecho de que la liga mexicana esté completamente incluida, será una gran noticia y se pondrán a dar de brincos como Master (ya no lo aguantamos); pero para los que pensamos en el juego en sí, nos interesa más que el gameplay sea excelente, y afortunadamente, puedo recomendar este juego a todo público, incluso para los que no sean tan fans del balompié.

MASTER 10

No puedo ocultar mi felicidad, siempre he sido fanático del futbol y por fin, después de mucho tiempo, se nos ha hecho justicia, y la liga mexicana aparece completita en la edición de FIFA de este año. La movilidad ha sido mejorada a tal grado que podrás crear cualquier jugada que hayas visto en un partido real, los gráficos son espectaculares, simplemente el mejor título de soccer que hayas jugado antes. Quiero aprovechar también para desearle la mejor de las suertes al Cruz Azul en esta temporada.

El destino de la humanidad está en juego... Magneto y su horda de mutantes renegados vuelven con un nuevo plan de dominación global, y sólo el valeroso grupo de superhéroes conocido como los X-Men podrá detenerlos y salvar al mundo antes que sea demasiado tarde. ¡Elige bien a tu equipo, pues de esta decisión dependerá tu supervivencia!

X-MEN™ LEGENDS

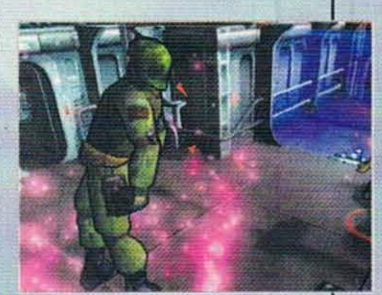
Compañía: **Activision** Desarrollador: **Raven Software** Categoría: **Acción/ RPG** Clasificación: **Teen** Jugadores: **1-4**

¡La batalla está a punto de iniciar!

Stan Lee y Jack Kirby los crearon, Brian Singer los llevó a la pantalla grande y ahora... Raven Software y Activision ponen en tu Nintendo GameCube la primera aventura RPG de los discípulos del profesor Charles Xavier. ¡Quién no se acuerda de **Mutant Apocalypse** (1995) para SNES!, de la versión de arcadia para cuatro jugadores (1992) o, mejor aún, de **Next Dimension** (2002), este último retomaba el concepto de peleas, brillando por los valores tan desequilibrados de los personajes y escenarios. Pero esta vez Xavier y los demás dotados librarán una contienda que satisfará hasta al más exigente fan de la serie.

¡Unidos tendremos esperanza!

Bien dijo Michael Schumacher antes de iniciar el gran premio de Australia: la unión hace la fuerza, si no lo crees, pregúntale a los integrantes de un sindicato de trabajadores o a las hormigas, que aunque pequeñas son muy organizadas. Esta misma ideología aplica con los X-Men, por ello te recomendamos checar las capacidades de los personajes antes de elegir a tu equipo final para cada misión; toma en cuenta las habilidades de los demás cuando sea necesario resolver un acertijo, cruzar obstáculos o confrontar a los malvados mutantes. A fin de obtener mejores resultados, combina los poderes especiales para incrementar el daño a tus enemigos y ser premiado con más experiencia por la victoria.



Los escenarios tridimensionales cuentan con varios elementos destruibles para aumentar el grado de realismo y el sentimiento de estar en una verdadera batalla entre héroes y villanos.

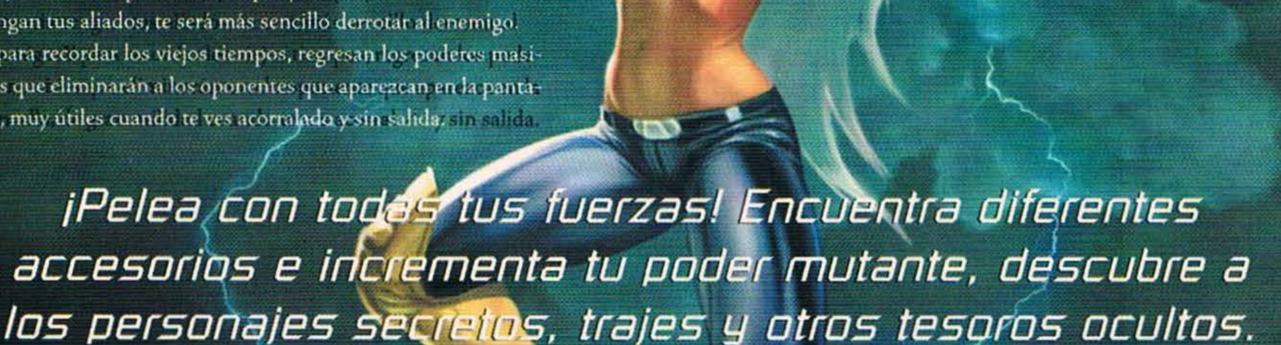
¿Te crees capaz de salvar al mundo? ¡Es el momento de probarlo!

La historia comienza cuando los X-Men se dan cuenta que Magneto (Erik M. Lehnsherr), un gran adversario capaz de controlar el acero a su gusto o generar campos magnéticos, ha creado un plan con fines de darle a los mutantes el poder necesario para imponer su supremacía ante los "no mutantes". De inmediato, los héroes superdotados deben pelear contra Erik y su hermandad de mutantes llamada "Blob" para prevenir un caos global antes que logren el aprisionamiento del resto de la raza humana. Aquí es donde entras tú, escogiendo a cuatro de los quince famosos personajes de la serie de X-Men, incluyendo a Gambit, Colossus, Iceman, Magma, Nightcrawler, Wolverine, Cyclops, Store, etc., para crear, personalizar y controlar equipos de acción en tiempo real.

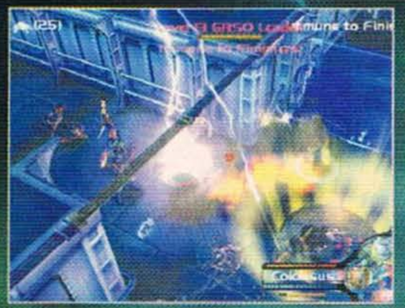
Para no enredar las historias, la trama de **X-Men Legends** fue escrita y supervisada por el *staff* original del cómic, y cuenta con múltiples giros llenos de intriga y emoción inspirados en la serie *Ultimate*. A lo largo de tu travesía, recorrerás más de 35 secuencias cinemáticas tridimensionales, soportando vastos mundos y explorando todo tipo de terrenos, mientras arriesgas tu vida para salvar a la humanidad.

¡Aumenta el poder mutante!

Al ganar experiencia y subir de nivel —como ocurre en todos los juegos de *role* —, el estatus de cada integrante aumentará en seis diferentes atributos, incrementando también la efectividad y rango de alcance de sus poderes. Además, cada X-Men desarrollará movimientos exclusivos —Wolverine aprenderá a desgarrar a sus enemigos para disminuirles su energía—, y si combinas lo anterior con un balance correcto en las propiedades físicas y nuevos movimientos, itendrás como resultado un supermutante listo para enfrentar a Magneto! Toma en cuenta que entre mejor nivel de poder de ataque y resistencia tengan tus aliados, te será más sencillo derrotar al enemigo. Y para recordar los viejos tiempos, regresan los poderes masivos que eliminarán a los oponentes que aparezcan en la pantalla, muy útiles cuando te ves acorralado y sin salida. sin salida.



¡Pelea con todas tus fuerzas! Encuentra diferentes accesorios e incrementa tu poder mutante, descubre a los personajes secretos, trajes y otros tesoros ocultos.



El *gameplay* es una mezcla entre acción al estilo de **Final Fight** con elementos de RPG, similar a lo visto en **Tales of Symphonia**, pero aquí no se abrirá otra subpantalla para iniciar la pelea. En cuanto al control, éste fue diseñado pensado en facilitarnos la vida, los botones principales nos sirven para golpear, patear, saltar o usar los *items*. El punto importante dependerá del personaje que elijas, sentirás un estilo de combate diferente, basado en sus capacidades y movimientos para generar combos o jugadas espectaculares.

Hora de pedir refuerzos...

Activision por fin decidió incluir un modo cooperativo no visto en los títulos anteriores, multiplicando la acción y adrenalina provocadas al destruir centinelas y cuanto renegado se interponga en tu camino. De esta manera, tienes dos opciones, ir a la batalla solo y esforzarte al máximo para sacar un buen resultado, o simplemente llamar a uno de tus cuates y entre los dos (el segundo jugador podrá entrar en batalla en cualquier momento del juego) darles una buena paliza a los mutantes rebeldes en el modo cooperativo, donde cada participante controla a dos guerreros para conseguir un equipo "X" más potente y devastador.

El "trabajo en equipo" es clave en **X-Men Legends**, entre mejores sean tus estrategias de combate, mayor será la posibilidad de ganar.

¿Quieres elevar el poder de tus X-Men? Procura ganar el mayor número de batallas posible. Toma en cuenta que los integrantes de tu equipo deberán obtener más puntos. Si te enfrentas a un enemigo demasiado fuerte, no dudes en conseguir unos niveles extra antes de pedirle la revancha. ¡Aprende nuevos ataques para patear a tus adversarios!

¿Qué pensaste? ¡Lo hubieran hecho para más participantes! Pues qué crees... nuevamente Raven Software se adelantó a esa petición y adaptó un modo de juego en donde hasta cuatro jugadores interactúan en forma simultánea. Como valor agregado, tienes la oportunidad de importar tus personajes del modo de historia (con sus atributos y estadísticas) para confrontarlo directamente en batallas cuerpo a cuerpo en acción "versus" para cuatro jugadores simultáneos, o en combates contra todos los enemigos. Ya era tiempo de que las compañías nos brindaran más juegos cooperativos y no tantos para un solo jugador.

En conclusión

Punto bueno para Activision, si con **Spider-Man 2** y **Shrek 2** nos trajo buenos momentos, ahora con **X-Men Legends** se lleva las palmas, sobre todo por el ambiente gráfico lleno de efectos especiales para resaltar los poderes mutantes. Su configuración de botones y su variedad de personajes disponibles (15 en total) hacen de este título el mejor exponente interactivo de los Hombres X. Por último, nos fascinó mucho el equilibrio entre la aventura y el concepto RPG que manejaron, abarcando un campo diferente que seguro será de tu agrado.

RANKING

Panteón 8.5

Los Hombres X regresan a la acción en el Nintendo GameCube en un buen concepto que combina los diferentes estilos de pelea de los mutantes más famosos y el reto de un buen RPG. El uso de varios personajes a la vez permite a los jugadores elaborar equipos poderosos. Es recomendable para todo videojugador, sobre todo si eres de los que se ponían las plumas en los puños en la secundaria para emular a Wolverine.

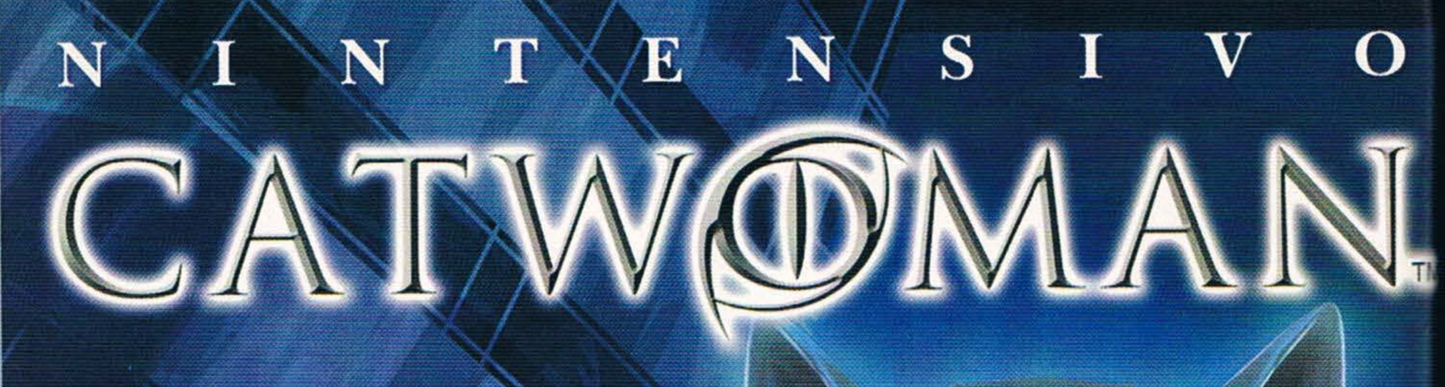
Crow 8.5

Después de varios juegos de peleas, es justo una aventura y mejor aún si le agregas detalles de RPG. Me gustó mucho la variedad de poderes de cada personaje y el hecho de que gradualmente aprendas nuevas formas de someter a tus enemigos. La historia es interesante y está ambientada con escenarios conocidos. Sin duda, es un gran exponente para el GCN que, además, puedes jugar con tus amigos en el modo cooperativo y VS.

Master 8.0

Después de esperar mucho tiempo buenos juegos RPG para el Nintendo GameCube, Activision nos trae X-Men Legends, que sin ser espectacular logra sumergirnos en una historia fascinante, desarrollada por los creadores del cómic original. La opción para cuatro jugadores es divertida, en especial si con quien juegas tiene sus propios personajes. Mientras esperamos Baten Kaitos, este título nos mantendrá ocupados un buen rato.

1 — 10



Afila tus garras y prepara tu látigo, porque la noche está por comenzar...

Una gata sobre el tejado caliente

Catwoman debe emplear sus habilidades felinas para introducirse en sitios custodiados y, al mismo tiempo, pelear contra la policía y los criminales. Nadie dijo que su aventura sería sencilla, por eso, en esta ocasión, te daremos un buen Nintensivo para que saques al gato salvaje que llevas dentro...

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB | Violencia

Conoce bien tus habilidades para ganar

La primera parte de este artículo son unos tips que te ayudarán a conocer todas las técnicas disponibles y cómo aprovecharlas al máximo. Te recomendamos que les des un buen vistazo a las jugadas y consejos que te mencionamos antes de seguir con la parte de la guía de cada misión, con el propósito de que vayas bien preparado y sepas de qué estamos hablando en todo momento.

¡Catwoman en acción!

Nuestra heroína cuenta con movimientos sencillos, pero debes saber usarlos correctamente para poder obtener los mayores beneficios del juego y que consigas las mejores puntuaciones para comprar cosas al final de cada escena.

Acrobacias por montones

Muchas veces tendrás que columpiarte de los tubos y otros elementos para poder alcanzar lugares lejanos. Estas acrobacias te dan puntos Alley Cat, que te ayudan a llenar la Domination Bar, conseguir puntos y a cumplir los objetivos de las misiones. Si llega el momento en el que no hay más camino, revisa todo el escenario, a veces debes usar un *switch* o destruir algo para crear nuevos senderos. Para columpiarte en los tubos, debes dejar presionado el botón L y para saltar de uno a otro oprime R.

Usa tu látigo

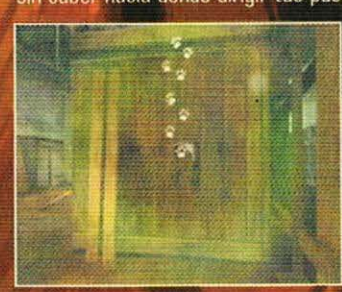
Esta arma no será la de los Belmonts, pero te será de gran utilidad en este juego. Tu látigo te sirve para sujetar enemigos, activar algún *switch*, agarrar cosas lejanas e incluso para alcanzar tubos para columpiarte. Debes aprender a usarlo apropiadamente en 3D, pues dependiendo de la dirección que marques en el C-Stick, será hacia donde lanzarás el ataque. Algunos objetos pequeños, como las herramientas, pueden tomarse y lanzarse contra los adversarios o contra otros objetos para dañarlos.

Encuentra a Midnight

En algunos casos, este misterioso gato se encontrará oculto detrás de alguno de los elementos del escenario; si lo encuentras, te recompensará con una vida extra. Busca en todos lados con tu Hunting Mode para que puedas localizar los lugares en donde está encerrado.

¿Y ahora por dónde?

En ciertas partes de los enormes escenarios de este juego, te quedarás sin saber hacia dónde dirigir tus pasos. En estos casos, debes usar tu Hunting Mode para buscar en el suelo o en las paredes unas huellas de gato que te darán una idea de hacia dónde continuar tu camino. Busca detrás de todas las paredes, y destruye lo que te estorbe. A veces las huellas están muy ocultas.

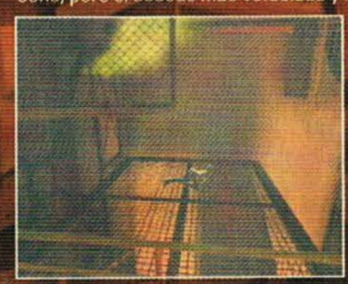


Enemigos "inmortales"

Los policías, criminales y demás adversarios en este juego no tienen un contador de vida, puedes golpearlos hasta que te canses pero regresarán por más. Para deshacerte de ellos, debes arrojarlos, con un movimiento o golpe, hacia alguno de los elementos que los atraparán como cajas y baúles. También puedes tirarlos por balcones, ventanas y similares; pero si no es una caída demasiado fuerte, pueden sobrevivir y esperarte en el nivel inferior en el que cayeron.

Movimientos estilizados

Catwoman puede explorar los escenarios caminando como cualquier persona, pero si deseas más velocidad y moverte con gracia gatuna, puedes dejar presionado el botón L para que ande en "cuatro patas". Debes tomar en cuenta que si corres, puedes saltar abismos con sólo presionar el botón R; pero si andas como felino, rodarás en lugar de brincar.



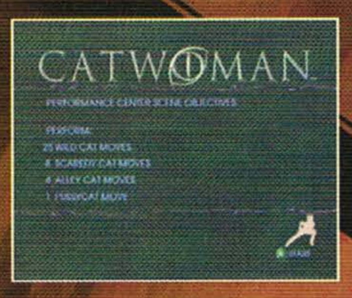
¿Villana o simplemente incomprendida?

En un principio, Catwoman fue una villana del universo de Batman. Ahí su nombre es Selina Kyle y su especialidad no es tratar de dominar al mundo como la mayoría de los enemigos del hombre murciélago, sino simplemente roba por tener más dinero. Además, en situaciones donde el mal comienza a tener una ventaja sobre el bien, Catwoman extrañamente se inclina a favor de éste, ayudando a cualquier causa justa, probablemente, esto hace que Batman no la persiga "tan en serio" como a otros maleantes, después de todo, el hombre murciélago tiene su corazoncito, ¿no?

Sentido felino

El Hunting Mode puede ser activado si dejas presionado Z; este modo es de primera persona y te permite ver todo el escenario en "blanco y negro", excepto los elementos con los que puedes interactuar, ya sean destruibles o de apoyo.

Cumpliendo objetivos



Este juego es muy lineal, debes de ir llegando a los *checkpoints* hasta el final de la escena. Los objetivos que debes cumplir se basan en los ataques que les realices a los enemigos, por lo que es prudente tratar de eliminarlos y completar los objetivos con los últimos adversarios, para que puedas ejecutar todo sin problemas.

Enfrentando a varios enemigos

Hay muchas partes en las que los enemigos te atacarán en grandes números. Lo recomendable es tratar de atacarlos con tus golpes normales para dispersarlos y que te mantengas en "cuatro patas" para evitar sus impactos. Si tienes oportunidad, procura situarte junto a una ventana o abismo, de esta manera podrás tirar a los oponentes pronto al mismo tiempo que combates a los demás.

Procura comprar antes que nada el movimiento Neck Whip, éste te permite sujetar con el látigo a un enemigo del cuello, jalarlo hacia ti y después arrojarlo. Esta ejecución es muy útil cuando hay varios oponentes al mismo tiempo; agarra a uno de ellos, gira para enfocar a los demás y aviéntales a su compañero para ejecutar una jugada Domino, que te da puntos.

Movimientos que recompensan

Para cumplir con las metas, deberás usar los ataques Scaredy Cat, Pussycat y Wild Cat. Cada movimiento tiene su estilo y te ayuda a cumplir con las misiones, así que debes realizarlos todos para asegurarte de completar lo requerido en el nivel. Por ejemplo, si golpeas mucho a un enemigo, éste se asustará (brillará en amarillo) y dejará de pelear, para después intentar escapar. Debes golpearlo en este estado para obtener puntos Scaredy Cat.

Enfrentando a un solo adversario

Cuando haya un solo enemigo en el área, puedes aprovechar para ejecutar movimientos que te recompensarán. Puedes arrojarlo contra algún elemento destruible, usar tu látigo para iniciar un movimiento especial y golpearlo hasta que se asuste. También puedes hacer que te siga hasta atraparlo en una esquina; toma en cuenta que ninguna escena tiene tiempo, por lo que no estarás presionado por ninguna razón.

Obtén muchos puntos

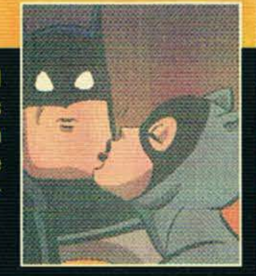
Para esta jugada necesitas un enemigo y unos *items* interminables como las herramientas o las pilas de madera. Golpea al sujeto de manera que lo acorrales y lánzale un *item* para que lo tires; antes de que se levante, agarra otro elemento y arrójaselo para tirarlo de nuevo; repite la jugada hasta que tengas el máximo que son 99999. También puedes conseguir puntos Scaredy Cat de esta manera.

Escudo humano

Si usas el movimiento Neck Whip y sujetas a un enemigo por la espalda, podrás usarlo como escudo y los demás oponentes no utilizarán sus armas de fuego. Ten esto en cuenta en situaciones comprometedoras y al pelear con guardias, policías, etc.

¡Quieto Batman!

Muchos supervillanos como el Guasón o el Pingüino han tratado de eliminar por todos los medios posibles a Batman, pero quien realmente lo pone en jaque —cada vez que se encuentran— es Catwoman, por su sensualidad felina.



The Cat

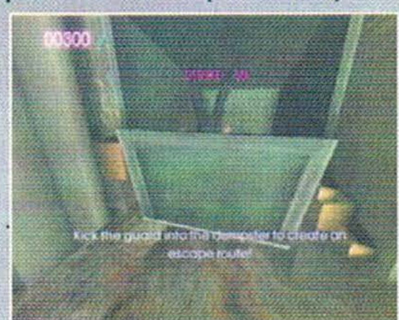
Catwoman apareció por primera vez en el cómic *Batman* #1, publicado en 1940. En ese tiempo se le conoció simplemente como The Cat (La Gata) y no traía disfraz. En dicha edición, también debutó el carismático Joker. Los creadores de estos dos villanos fueron Bob Kane y Bill Finger, quienes se han caracterizado por sus impresionantes logros en contra del álter ego de Bruce Wayne.

Las misiones

Jewelry Store

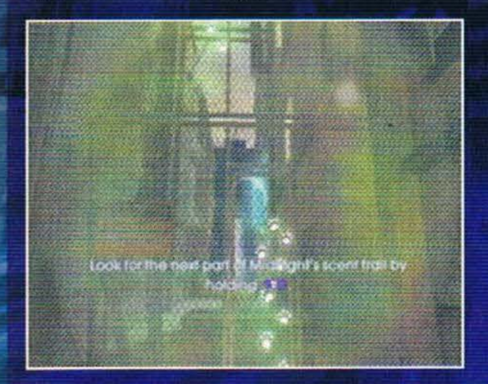
Esta escena es de introducción, así que la mayoría de los pasos a seguir te serán marcados con instrucciones precisas en pantalla. Primero tira al sujeto por el vidrio con una patada. Ahora enfrenta a tus enemigos, teniendo cuidado de esquivar los disparos de un francotirador. Toma el logo de Catwoman y dirígete a la salida cuidándote de los disparos, tienes que patear al enemigo asustado para llegar al primer *checkpoint*.

En este cuarto usa el botón L para subir por la pared hasta la reja, recórrela hasta pasar por la parte abierta al siguiente *checkpoint*. Sal y empuja a los dos policías a los botes de basura y sube sobre el contenedor grande para alcanzar las azoteas. Aquí deja presionado el botón L para correr esquivando los disparos y subir por las paredes. En las partes altas, sube a la pared y oprime R para saltar a la siguiente pared, repite la secuencia del salto continuo hasta la cima y sigue tu camino hasta el final de la primera escena.



Scrap Yard

Avanza derecho y sube por las cajas hasta la reja, presiona L para pasar por debajo de la misma. Sube por la pared de la derecha y cruza esta área para trepar a la caja café de la izquierda, a la reja abierta. Continúa hasta el enrejado grande y sube hasta el borde, baja hacia la derecha hasta el nivel del suelo. Usa la técnica del salto continuo para seguir y cuando llegues de nuevo al nivel original, debes subir a la pared del fondo y de ahí saltar de reja en reja, pero asegúrate de presionar la dirección correcta antes de saltar; prosigue hasta que llegues a una compuerta que brilla en morado (recuerda que es la indicación de interactividad), usa tu látigo para sujetarla y oprime de nuevo la dirección contraria en el C-Stick para abrirla, pero no bajes por ahí. Voltea a Catwoman a su derecha y salta al techo cercano, ahí usa otra vez tu látigo para abrir la compuerta ubicada detrás de los barrotes. Baja de manera que quedes debajo de la compuerta que acabas de abrir y sube hasta la reja usando tu útil técnica de salto continuo en las paredes. Si te pierdes, recuerda usar el Hunting Mode para que veas el camino a seguir.



Cuando llegues a la reja que está sola, sube a ella y presiona el C-Stick en dirección a los sujetadores de cables que están a la derecha, ahora muévete a la derecha para que camines por la pared, puedes desplazarte de regreso a manera de columpio para tomar vuelo una y otra vez. Cuando estés en el extremo derecho, usa de nuevo el látigo para sujetarte del siguiente elemento y continúa así hasta la reja, ahí presiona R para quedarte en ese lugar. Más adelante, sube por la pared —justo entre las ventanas— y usa el látigo hacia arriba. Camina por la pared hasta la altura de la reja y presiona R, de ahí salta y trepa por el enrejado hacia la derecha, salta de nuevo a la pared y usa el látigo una vez más para que alcances la plataforma derecha. Patea el barril y salta por las plataformas hasta la reja y emplea tu látigo para llegar a la siguiente parte del techo hasta el tubo, deja presionado abajo para que desciendas al otro tubo y repite la jugada hasta el suelo. Sigue por las plataformas y los tubos columpiándote hasta una plataforma. Déjate caer en las cajas y trepa por la pared del fondo; atraviesa la reja hasta el otro *checkpoint*.

Colúmpiate hasta el área de construcción y ahí busca las huellas presionando Z. Cuando estés sobre un tubo presiona Arriba para que Catwoman se suba, de ahí salta y presiona Arriba en el C-Stick para ir al siguiente y de ahí colúmpiate de uno en uno hasta las cajas. Déjate caer sobre los carros y usa tu látigo en el switch de la banda sin fin para que tire las cajas y puedas subir hasta la plataforma, de ahí intenta colgarte sobre el faro para que rompa la banda sin fin. Sube a la parte rota de la banda y voltéate, ahora salta al otro tubo hasta la plataforma. Brinca de nuevo por los faros pero usa tu látigo para columpiarte, pues están demasiado lejos. Déjate caer hasta los barriles y golpéalos para que caiga el carro y abras la puerta. Ahora enfrenta a los dos policías que salen para que puedas escapar por la puerta. Sube por las paredes hasta el checkpoint. Ahora golpea el switch con tu látigo y colúmpiate por los tubos hasta el siguiente checkpoint. Cuando te sujete el policía, usa el C-Stik en la dirección de los enemigos para patearlos, ahora presiona Atrás para soltarte. Continúa y derrota a la siguiente oleada de guardianes del orden para abrir una puerta, escapa corriendo con L hasta el final del callejón.

Parking Lot

Inicia este nivel derrotando a los guardias y después dirígete al lado izquierdo de la cabina de donde éstos salieron y sube para que puedas columpiarte hasta el techo. Continúa hasta el cinema donde Midnight revive a Catwoman; ahí, sube por la pared de la derecha para que alcances el tubo y úsalo para avanzar hasta el *checkpoint* (recuerda usar el Hunting Mode). Colúmpiate hasta que atravieses una ventana, sigue caminando y los pisos se romperán; en el suelo, avanza a la pared y camina con L para pasar por el cuadro pequeño (verás un cinema). En esta parte, avanza al fondo para que subas por la pared iluminada y saltes a otra pared más y de ahí prosigue columpiándote hasta la reja, sigue por los tubos y trepa por las paredes hasta encontrar otro cinema.

Colúmpiate y corre saltando por las plataformas procurando esquivar los disparos. Fíjate antes de saltar entre tubos, pues algunas veces deberás subir a ellos para alcanzar los que están arriba. Continúa hasta que llegues a una puerta, entra y pelea con los sujetos que están aquí, pero ten cuidado pues traen armas. Aparecerán más enemigos, destruye la puerta que está justo frente a la entrada y avanza por ahí hasta un elevador que no funciona, con el botón L baja y atraviesa varios cuadros pequeños. Pelea con los guardias de seguridad y regresa al techo por donde llegaste. Recorre la reja y colúmpiate por las tuberías hasta el siguiente *checkpoint* de esta área.

Avanza hasta el cinema, cruza el enrejado y pelea con los numerosos enemigos que están aquí. Ten cuidado porque no hay muchos lugares para tirarlos y deshacerte de ellos. Ahora destruye el letrero luminoso que está junto a la puerta de vidrio para que puedas columpiarte hasta subir al camión, y cuando ya lo hagas, sube para terminar la misión.

Gatúbela en la TV

Catwoman fue interpretada por Julie Newmar en la serie televisiva de *Batman*, protagonizada por Adam West. ¡Sí! Cuando hacían el terrible truco de caminar sobre el suelo con la capa sujetada a un hilo visible y después volteaban la perspectiva para simular que escalaban las paredes. Y cómo olvidar el *gag* del sujeto que se asomaba por la "ventana" sorprendiéndose de ver al dúo dinámico. En la tercera temporada de la serie, la actriz Eartha Kitt hizo el papel de la enigmática felina.

Scene 83

Derrota a los enemigos para que se abra una puerta, entonces verás un cinema y pelearás con otros guardias. Ahora sube por la pared (usa tu Hunting Mode) y colúmpiate hasta la bocina, continúa hasta un cuarto con computadoras y usa el látigo en ellas. Ahora sal y tira al oponente por el barandal, sal por la puerta y pasarás por el *checkpoint*. Continúa hasta otro *checkpoint* y un cinema más, sube por las telas y colúmpiate para que llegues a unas cajas, rómpelas y trepa por la pared y usa los tubos para que llegues a una abertura que deberás pasar con el botón L. Haz frente a los numerosos contrincantes y cruza la puerta hasta otro cinema.

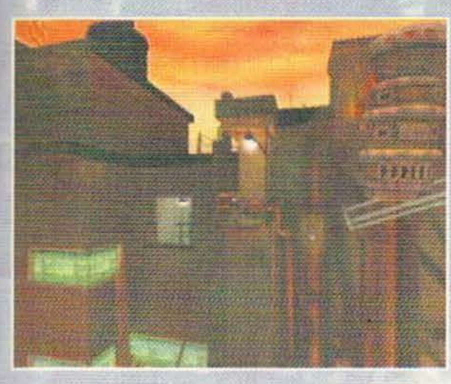
Es tiempo de enfrentar a un jefe, pero cuidado porque éste sí tiene barra de vida. No intentes atacarlo demasiado con tus movimientos normales pues puede poner defensa; evádelo hasta que puedas tomar los pedazos de madera del suelo y arrójaselos hasta marearlo. En este momento, usa tu látigo para sujetarlo y propínale un movimiento especial, de preferencia lanzándolo hacia algún elemento destruible. Cuando tenga la mitad de su energía, un par de francotiradores le ayudarán, así que continúa la jugada, pero muévete presionando el botón L.

Factory Perimeter

Elimina al primer guardia que aparecerá cuando avances por el patio principal y sube por la pared del fondo para que alcances la plataforma y de ahí colúmpiate y avanza por las rejas hasta la compuerta donde está Midnight; baja y derrota a los enemigos y sube por las cajas hasta la parte alta de la izquierda. Usa la técnica del salto continuo hasta las rejas y sube por ellas, pero ten cuidado con los vapores tóxicos que salen de las tuberías. Al ir subiendo, verás que unos policías te apuntan desde las ventanas, derríbalos con tu látigo y continúa saltando por los tubos y las rejas hasta que llegues a una plataforma donde aparece un policía y una cámara que podrás desactivar con ayuda de tu fiel látigo.

Sube por la pared y avanza por los ductos de ventilación hasta unos corredores que llevan al *checkpoint*. Más adelante deberás dejar fuera de combate a varios enemigos. Ahora tendrás que acercar todos los contenedores de químicos a la caldera central. Para empezar, sube por el enrejado que está en una de las esquinas, y avanza por los tubos y rejas hasta que llegues a una plataforma, patea el barril para que el tanque de oxígeno libere el contenedor verde. Ahora baja y destruye el vidrio donde se muestra el diagrama de los contenedores para que actives el rojo. Ahora dirígete al contenedor blanco y golpea repetidamente el control que está junto para que quede listo todo y puedas proseguir de nuevo a la reja. Avanza por los tubos y rejas, ayudándote de los contenedores hasta que llegues a una terminal de computadora, usa tu látigo en ella y sigue a la plataforma de la puerta para llegar al *checkpoint*. Ahora recorre los pasillos hasta la siguiente parte de la etapa.

Avanza por el pasillo hasta otro *checkpoint* y vence a los enemigos de esa zona. Usa el látigo en los *switches* que están al fondo para que muevas los dos contenedores; a la izquierda de éstos, hay una cámara, desactívala y sube por esa pared hasta una plataforma que te lleva arriba de los cilindros. Cuando llegues a la otra plataforma, sube por la pared y de ahí a la reja, usa los tubos para continuar y sigue avanzando hasta que veas otro cinema y caigas junto a una llave. Utiliza tu látigo en ella y repite la operación en la llave de arriba y en las otras dos que están paralelas a las primeras para que tires el cilindro de arriba y termines la misión. Si te caes, podrás subir por la plataforma que está en el suelo.



Hedare Factory

Retira la lámina que tiene el brillo morado para que entres a un área grande. Entra en el cuarto de control y usa el látigo en la terminal, en los dos *switches* y en la palanca del fondo para que empiecen a moverse los bloques en la zona amplia; regresa y salta sobre ellos para cruzar, ahora activa los mecanismos y continúa avanzando hasta que veas un cinema. En la siguiente parte, golpea el apagador de la pared para que apagues la luz, esto te permitirá ver los láser que activan la alarma. Evade los rayos hasta el fondo y agarra con tu látigo uno de los cilindros y arrójalo al *switch* para abrir la puerta que está casi al principio. Regresa y entra en ese cuarto y activa la terminal con tu látigo para mover una grúa, ahora sube hasta la otra terminal y actívala también.

Ahora ve al fondo y sube a la otra terminal y actívala, sube por el bloque que apareció y de ahí camina por las paredes para subir a los cilindros del mecanismo que activaste; salta de uno a otro hasta el final para abrir la puerta y así puedas continuar. En el cuarto siguiente, deberás usar tus dotes felinas para pasar por los rayos que te dañan y que llegues al otro *checkpoint*. En el cuarto de control golpea con tu látigo los mecanismos de la grúa, una vez el de movimiento y dos el de giro. Ahora salta con tu látigo ayudado por la grúa hasta una compuerta, ábrela y regresa al cuarto de control. Ahora golpea una vez el de movimiento y dos el de giro. Enseguida ve a la primera compuerta que abriste y sube por debajo para que puedas alcanzar la grúa y te columpies a la puerta. En el corredor, emplea los ganchos de la pared para caminar sobre ella y pasar los rayos, abre la puerta y sal para que termines la misión.

Mansion Grounds

Deshazte del primer guardia y dirigete a la entrada principal del gimnasio, trepa para que saltes y alcances el faro con tu látigo, colúmpiate hasta el patiecito, empuja al guardia a la caja, arroja una herramienta al *switch* y sal por la puerta al patio principal. Al fondo hay una camioneta gris a la que un tonto no le apagó los faros (no te subas en ella o sonará la alarma y vendrá un policía); enfrente está un *switch*, golpéalo para que abras la puerta que está del otro lado del edificio. Entra por ahí y tendrás que dejar a muchos guardias fuera de combate. Hay un interruptor en la pared, si apagas la luz, tendrás ventaja sobre los enemigos pues no podrán verte, pero ten cuidado porque dura poco tiempo.

Sube por las escaleras y elimina a los guardias, ahora rompe uno de los vidrios grandes y golpea la caja de control tres veces para que baje el tablero. Sube a las cajas y de ahí colúmpiate al tablero, sigue por los tubos hasta la lona y de ahí salta a las plataformas para que continúes hasta salir al balcón. Brinca y usa el látigo para poder colgarte del poste de luz y que caigas a un cuarto con mecanismos que deberás arruinar lanzándoles herramientas. Entra en la puerta que se abrió y sube por la pared para entrar al cobertizo y llegar a un *checkpoint*. No te apures, aquí no encontrarás más enemigos hasta que salgas.

Sal y arroja a los guardias al carro con fertilizante (iughh!) y continúa hasta que aparezca el siguiente policía, derrótalo para que se abra una puerta más, baja las escaleras y acaba con los enemigos. Atraviesa la puerta que se abrió y trepa por la pared del fondo (hay un oponente aquí), sube al techo rojo cuidándote de los adversarios, tira al guardia usando tu látigo y colúmpiate para que llegues al final de esta intensa escena.

El estilo de Tim Burton

Este afamado cineasta, que dirigió *Beetlejuice* y *Sleepy Hollow*, realizó las dos primeras películas modernas de Batman. En *Batman Returns* (1992), Michelle Pfeiffer interpretó a Catwoman, quien –una vez más– hizo lo que quiso con el pobre hombre murciélago.

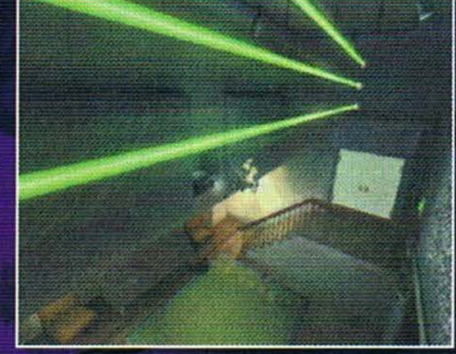
A la pantalla grande

Basada en la serie de TV, *Batman: The Movie* salió en 1966 y tuvo a Lee Meriwether en el papel de Catwoman. Esta cinta, al igual que el programa, tuvo sus detalles "serios" que hicieron reír a carcajadas, como la parte en la que Batman corre con una bomba, que parecía hecha de papel maché, por todo el muelle.

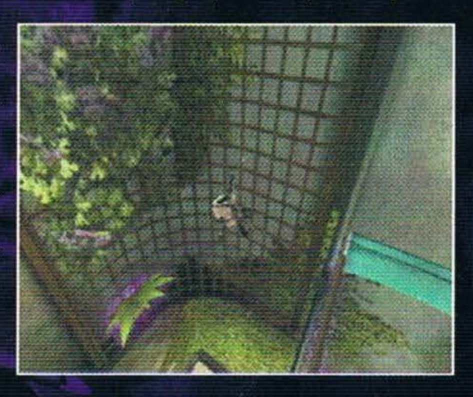
Mansión interior

En la recámara toma una botella de la hielera para que la lances a la cámara y abras la puerta, patea al guardia dentro de la caja y dirigete a la puerta que se abrió (*checkpoint*), repite la jugada de la botella con la siguiente cámara y llegarás a otro *checkpoint*. En este cuarto usa tu látigo en la base del librero de la izquierda de la caja frente a la chimenea hasta que lo tires y derribe a los demás. Entra en el cuarto de junto con el botón L y latiguea el libro para abrir un pasaje secreto, del cual saldrán dos policías, mételos en las cajas y vuelve a jalar el libro para que salgas por el pasadizo oculto. En el pasillo patea la caja para que puedas pasar los rayos y usa una botella para golpear el *switch* y la cámara, ten cuidado porque los láser no serán desactivados, sino que se encenderán y apagarán por intervalos de tiempo.

En el cuarto siguiente destruye el *switch* de abajo, ahora regresa a la puerta y latiguea el apagador para abrir la otra puerta. Sube a las bocinas, de ahí salta a la pantalla y de nuevo a las bocinas para que puedas salir, de lo contrario, la puerta se cerrará. Nuevamente, usa la botella en la cámara y llegarás al *checkpoint*, donde deberás usar las maderas de la chimenea para romper las ventanas y después destruir el armario de trofeos para utilizarlos en la siguiente ventana, sal por ahí.



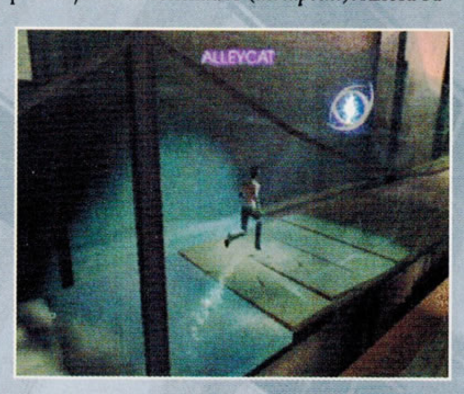
En el invernadero debes usar una piedra del fondo para dañar el *switch*, pero esta acción hará que el agua sea peligrosa para ti, salta por las cajas y sube por la pared, apóyate en los tubos y las rejas para salir de aquí, pero procura tirar antes las macetas para que puedas trepar bien por las ventanas. Ahora derrota a los enemigos y llegarás un cuarto (*checkpoint*) donde deberás usar tu látigo en todos los adornos de vidrio, ahora golpea el *switch* para activar un láser y que éste haga el trabajo por ti; sal por la puerta y prepárate para una intensa pelea contra muchos enemigos (*checkpoint*). Recuerda quedarte cerca de una de las ventanas para arrojar rápidamente a los guardias por ahí y mantente en movimiento cuando te estén apuntando. Sal por la puerta que se abrió para que llegues a un *checkpoint* más (recuerda que puedes salvar en estos momentos).



La esposa de Hedare es una feroz peleadora que no bajará la defensa por nada del mundo, así que tus ataques no le causarán daño alguno. Esquívala corriendo con el botón L y rompe las vitrinas para que dejes al descubierto los *items* que le puedes arrojar. En cuando tengas una oportunidad, arrójale sin cesar los trastes para que la noquees rápidamente. También puedes aplicarle uno de tus movimientos especiales.

Derelict Building

Sube las escaleras del fondo y colúmpiate hasta que llegues a un cuarto, en la esquina hay una caja y detrás está Midnight. Regresa por los tubos para que alcances la plataforma de arriba, subas una pared y te empiecen a disparar los francotiradores. Corre y salta justo en la orilla para que alcances las tablas, la cuales se romperán y caerás al suelo, trepa por la pared de enfrente y salta el abismo, pasa por la puerta con L y colúmpiate pegado a la pared para que llegues a la plataforma, continúa trepando y sal por la puerta junto al ventilador (*checkpoint*). Ahora sube por la reja hasta un cinema; corre por los pasillos, no te apures si se caen las tablas debajo de ti, puedes seguir subiendo al final de este camino con el método del salto continuo en las paredes del fondo.



Sigue corriendo por los pasillos de tablas que caen sin detenerte, cuando llegues a los tubos, colúmpiate por ellos para continuar. El secreto es que puedes dejar presionados los botones L y R para que Catwoman dé una vuelta en el tubo y salte automáticamente al siguiente; pero como esta acción es tardada y puede alcanzarte una bala, procura presionar el botón R justo cuando esté columpiándose al frente, de esta manera puedes soltarte continuamente sin detenerte. Si te caíste, al final podrás trepar por la reja y alcanzar un agujero en la pared que te conducirá a otra parte de la misión. Sigue corriendo por las tablas, columpiándote y trepando hasta el siguiente cuarto libre de disparos. Sal por la puerta derecha (*checkpoint*) y trepa la reja, continúa corriendo por los pasillos hasta un camino que sube, de ahí salta a la reja y corre hasta que llegues a otra subida. Salta al piso de arriba para trepar por una serie de paredes hasta el final de la escena.

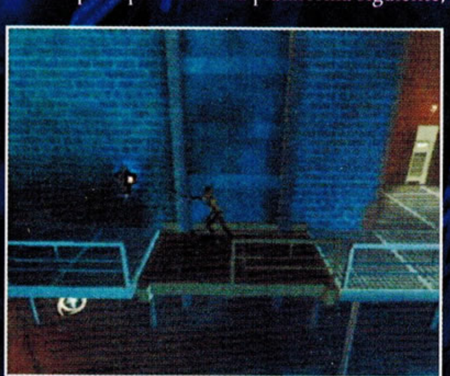
Halle Berry

Esta talentosa actriz, que interpreta a la enigmática Catwoman en la reciente película, ha actuado en otros filmes muy famosos como *X-Men* y *X2* en el papel de Storm, y ha aparecido en otros menos populares como *The Flinstones*, *Monster´s Ball* y *Gothika*. Ganó el Oscar a la mejor actriz por *Monster´s Ball* en 2002 y fue la primera actriz de color en obtener dicha presea.

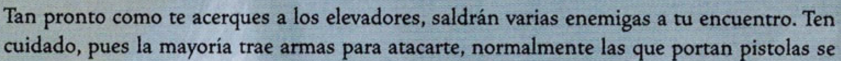
Performance Center

En esta misión empezarás en un área grande llena de cosas de teatro. Aparecerán varios policías a atacarte, deshazte de ellos con tus movimientos felinos y arrójalos a los baúles y a las cabezas de animales. Usa tu látigo en los ventiladores del suelo para que éstos eleven los globos. Entra en la jaula de la esquina y latiguea el *switch* para que baje una rampa, sube y usa los tubos para alcanzar la plataforma, avanza y utiliza de nuevo tu látigo en la compuerta; un par de tubos más allá está un switch, actívalo para que baje una estructura. Regresa un poco y podrás subir a ella con tus movimientos.

Ahora usa tus dotes felinas para avanzar hasta el final, donde hay un policía, tíralo y activa el elevador, ve hacia arriba y golpea de nuevo el *switch*. Sube al final del pasillo y latiguea el *switch* para que baje otra estructura, regresa un poco y sube a ella. Recorre el laberinto y llega al final para que saltes a la plataforma siguiente, donde dos policías te cerrarán el paso, derríbalos y sal por la puerta (*checkpoint*), al final del pasillo te enfrentarás contra el detective Lone, que te está persiguiendo a costa de su vida.



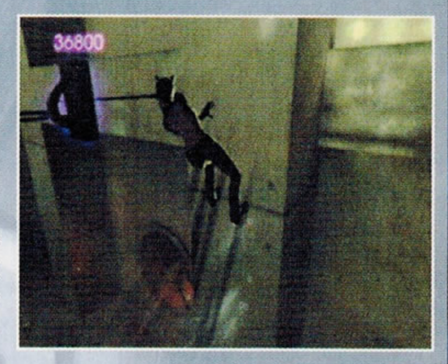
Este enemigo tiene una defensa infranqueable a tus ataques normales, además esquiva a la perfección tus latigazos. Evade sus golpes y usa tu arma en los *switches* para que caigan unas luces del escenario, las cuales te servirán como un abastecimiento ilimitado de elementos arrojables. Lánzale dos de éstos *items* al jefe para marearlo, en este momento será vulnerable a cualquiera de tus ataques; procura arrojarlo hacia el lado contrario de tu fuente de *items*, para obtener tiempo de arrojarle cosas de nuevo hasta que lo marees, repite la jugada hasta vencerlo, procura no desesperarte.



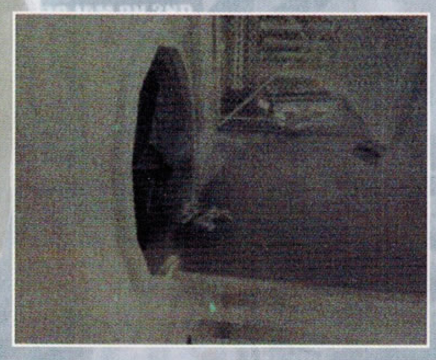
Hedare HQ

Tan pronto como te acerques a los elevadores, saldrán varias enemigas a tu encuentro. Ten cuidado, pues la mayoría trae armas para atacarte, normalmente las que portan pistolas se quedan atrás para apuntarte mientras las demás pelean contigo. Procura quedarte del lado derecho para que pedas acorralar a tus adversarias y las tires en el elevador descompuesto. Mantente en movimiento para evitar los disparos y recuerda que si estás sosteniendo a un enemigo, los demás no te dispararan. Dirígete al lado izquierdo de la pared de vidrio (en donde está el letrero luminoso) y sube por la pared para que alcances el piso de arriba columpiándote en los tubos.

Pelea con las modelos que aparecen y sigue subiendo por los tubos y las rejas hasta el elevador, eliminando a cuanta enemiga se ponga enfrente. Adelante verás un cinema y llegarás a un *checkpoint*. En el siguiente cuarto te dispararán sin cesar, cuídate de las miras moradas, si se ponen rojas, esquiva rápidamente el rayo. Acércate al ventilador para que le disparen a las bocinas, de manera que puedas subir a la pared y uses el látigo en el soporte del andamio y rompas la puerta, sal por ahí y verás un cinema.



En la siguiente parte, la villana tirará un bloque en el pasillo, así que debes de usar el salto continuo para subir a las rejas de los ventiladores y poder avanzar. Ahora tendrás que lidiar de nuevo con la señora Hedare, quien te disparará y no podrás alcanzarla por más rápido que corras. Rompe las cajas, detrás de una hay un *switch*, usa tu látigo para activar un mecanismo y tirar un letrero, sube a él para que alcances los tubos y llegues a un ventilador grande. Rompe las cajas y encontrarás unas herramientas, lánzaselas al ventilador para detenerlo y pasa por debajo con L (*checkpoint*). Avanza por las rejas y llegarás con la mala del cuento, quien no tiene muy buena defensa como en la pelea anterior, pero esta vez no esperará a que le lances nada. Rompe las cajas y encontrarás unos cilindros que podrás arrojarle a tu oponente femenina.



Ya estás por culminar esta intensa aventura, pero la señora Hedare no se dará por vencida todavía. Cuando le bajes la mitad, en el cinema verás que la pelea se irá a la azotea. Mantente esquivando sus ataques hasta que tengas oportunidad de lanzarle algo, pero no abuses, pues pronto te contraatacará. Cuando la marees, aplícale un rápido movimiento y repite la jugada. Procura no activar los *switches*, ya que te bloquearán la fuente de *items* arrojables. Cuando tenga aproximadamente un tercio de vida, pateará unos tanques que explotarán, atácala de nuevo hasta marearla y la vencerás para terminar con este genial juego. Esperamos que este **Nintensivo** te haya sido de gran utilidad para lograr que Catwoman detenga la conspiración de cosméticos. Si llegas a tener dudas en este o cualquier otro título, no dudes en escribirnos, ¡hasta la próxima!

El Control de los profesionales

Por Spot

Cuestión de diversión

¿Has notado como últimamente dentro de los videojuegos se habla más de gráficos y licencias que de buenas historias o *gameplay*? Esta situación se debe a que la mayoría de las compañías desarrolladoras de software y hardware se preocupan más por "presumir" la cantidad de polígonos que tienen sus juegos o la velocidad del procesador de sus nuevas consolas. Con lo anterior, se crea una especie de "cortina de humo" que confunde a los jugadores y no les permite apreciar lo verdaderamente importante en un videojuego: la diversión.

Nintendo, siempre Nintendo

Por fortuna, en esta industria — en ocasiones saturada de conceptos repetitivos y carente de creatividad— hemos contado con Nintendo y, gracias a esta compañía, siempre tenemos juegos novedosos, además de varias innovaciones y aditamentos que le han dado un respiro al mundo de los videojuegos, y que han marcado el camino a seguir. Por supuesto, es de nueva cuenta Nintendo el que demuestra lo que es la verdadera originalidad al desarrollar el Nintendo DS.

Hace algunos años

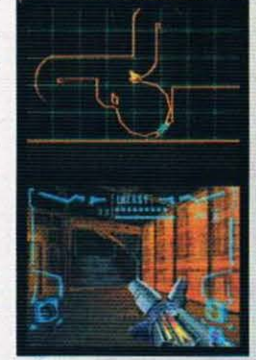
Ésta no es la primera ocasión en que un sistema de Nintendo utiliza dos pantallas. A principios de los 80, salieron a la venta los famosos Game & Watch, que eran parecidos físicamente al primer diseño que tenía el Nintendo DS e incluían sólo un título por sistema, algunos de los más famosos eran Oil Panic, Donkey Kong, Zelda y Mario Bros. En estos juegos la función de la pantalla extra era mostrar un nivel superior, por ejemplo, en Donkey Kong, en la parte superior de la pantalla de abajo, utilizabas unas escaleras para acceder al siguiente nivel, el cual se te mostraba en la pantalla de arriba. Si tienes la oportunidad de conseguir algún G&W, no dudes en hacerlo, ¡son de colección!

Comienza la revolución

A pesar de que otras compañías han lanzado sistemas poderosos, el mercado de los sistemas portátiles siempre ha sido dominado por Nintendo, porque lo que hace grande a una consola son los juegos y en ese aspecto Nintendo no tiene competencia. El presidente de la gran N, Satoru Iwata, comentó durante el pasado E3 que planeaban realizar una revolución en cuanto al *gameplay*, la cual comenzaría con el lanzamiento del Nintendo DS. Pues bien, ahora que falta poco tiempo para su salida, te presentamos algunas de las características más importantes de este nuevo portátil, que viene a confirmar el porqué Nintendo es el líder indiscutible de la industria del entretenimiento.

Algo más que sólo mostrar mapas

La primera función de la pantalla extra del DS es la de desplegar mapas. Por ejemplo, en **Metroid Hunters**, ves la acción desde una perspectiva de primera persona en la pantalla de abajo, mientras en la de arriba se muestran los lugares a los que debes ir, en los que ya has estado, etc. Esta misma función ya se ha mostrado en otros juegos, como **Mario 64 x 4** y **Mario Kart DS**. Pero, ¿qué más se puede lograr con una pantalla adicional? En un juego de carreras, por ejemplo, siempre es molesto el tener que estar "adivinando" quién viene detrás de ti o estar presionando un botón para checarlo. Imagínate que la pantalla superior te sirviera como "espejo retrovisor", de esta manera podrías ver sin problemas cuál rival es el más próximo, y así elegir mejor tu estrategia a seguir durante la carrera.



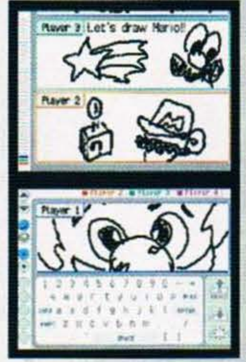
¿Qué pasaría en un juego de futbol? La pantalla inferior podría mostrar la perspectiva normal, en la que sólo ves al jugador que controlas, mientras que la pantalla superior te mostraría a los jugadores sin marca o una vista más amplia del campo.

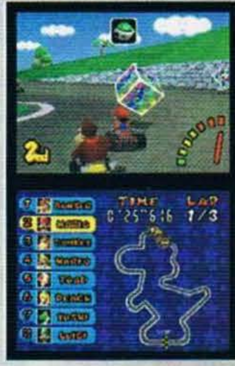
¡A tocar la pantalla!

La pantalla inferior del Nintendo DS tiene la cualidad de ser táctil, lo cual cambiará por completo la forma en la que estamos acostumbrados a jugar. Así lo demuestra **Wario Ware Inc. DS**, ya que en este título se puede "interactuar" con la pantalla de varias maneras para ganar en los distintos microjuegos, por ejemplo, existe uno donde debemos frotar la pantalla a manera de que aparezca una moneda, como si estuviéramos haciéndolo con un papel. Otra utilidad de esta pantalla se evidencia en **Metroid Hunters**, pues durante el juego con sólo tocar la parte inferior derecha, donde se encuentra el menú de armas, es posible seleccionar el tipo de láser que queremos utilizar. Característica importante respecto al cambio de *gameplay*.

Juega a distancia

¿Te imaginas jugar **Mario Kart** portátil entre 16 personas? Aunque no lo creas, podría ser una realidad gracias a la capacidad *wireless* del Nintendo DS. Esta tecnología es similar a la que se empleo en el Wireless Adapter del GBA, pero obviamente con muchas mejoras, incluida la del límite en cuanto a distancia, ya que ahora podrán jugar tus amigos y tú hasta 50 metros separados. Uno de los títulos que aprovecharán esta cualidad es PictoChat, que es un tipo de "Messenger portátil", con el cual podrás comunicarte con tus cuates a través de mensajes de texto o dibujos.

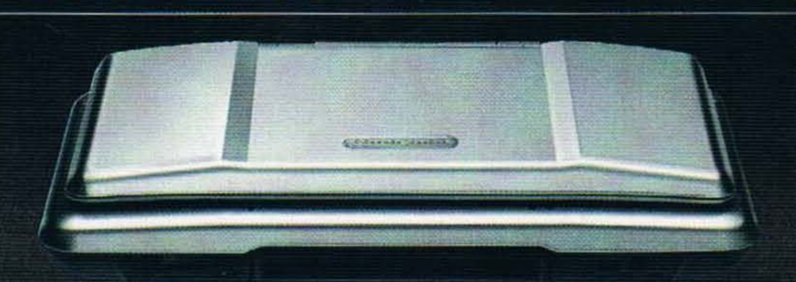




Reconocimiento de voz

Quizá es la característica menos mencionada, pero, sin duda, es pieza importante de esta revolución. Hace poco se anunció un juego en el que se presentará a un doctor en una operación y, gracias a la pantalla táctil, podremos simular los cortes del bisturí y, mediante el reconocimiento de voz, deberemos dar ánimo a nuestro paciente. Impresionante, ¿verdad? Pues bien, éste es un ejemplo de lo que se puede lograr mediante el reconocimiento de voz.

Esto sólo es el principio



El Nintendo DS representa un gran paso en cuanto a innovación, pero lo mejor es que nos recuerda que lo más valioso en un videojuego es la diversión... algo tan simple pero que, como ya lo mencionamos, muchas compañías han olvidado. Sólo nos resta esperar la salida de este gran sistema y, recuerda, ¡lo mejor está por venir!

Cementerio de videojuegos

Por Panteón

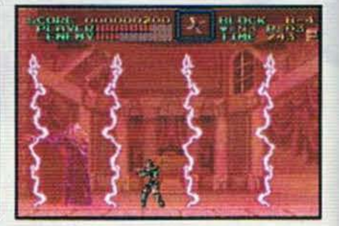
Bienvenido seas nuevamente a la sección más sentimental de nuestra revista. Como sabrás, este mes de octubre se caracteriza porque es el preámbulo al día de muertos. Por esta razón, he decidido tomar un tema muy solemne y dedicar este cementerio a algunos monstruos que nos han hecho sufrir en la literatura, las películas y, por supuesto, en los videojuegos. Estos enigmáticos personajes tienen más encanto de lo que muchos perciben, y es exactamente el punto que me propongo demostrar, así que por favor acompáñame al mundo de lo sobrenatural. Checa los juegos que recomiendo de cada monstruo.

Drácula/vampiros

Vlad Tepes Dracul fue un personaje malvado del mundo real, a quien se atribuyen muchos actos inhumanos. El mito de Drácula nació a partir de la vida de Vlad y fue llevado a la literatura por Bram Stoker y también a la pantalla muchas veces. Drácula (de los videojuegos), el más famoso, es un aristócrata que alguna vez amó, pero su propia ambición lo hizo caer profundamente en su mundo de sombras; tuvo un hijo, Alucard, quien optó por usar sus poderes para el bien, a pesar de tener que enfrentar a su propio padre. No todos los vampiros son malos, muchos simplemente son víctimas de otros, quienes necesitan el vital líquido de los vivos para mantenerse, pero son seres tristes, saben que la maldición que pesa sobre ellos los condena, pues están impuros de cuerpo y alma. Otros optan por convertirse en vampiros para gozar de la vida eterna. El resultado de un romance entre un vampiro y un humano es un ser con las cualidades de ambos, por esta razón Alucard tiene "fuerza de vampiro y corazón de humano". Hay variantes, como los Belmont, quienes son humanos que tienen su sangre infectada por la de Drácula, lo que les da habilidades más allá de los humanos ordinarios.

videojuegos

Toda la saga de Castlevania (sobre todo el Castlevania III Dracula's Curse –NES, Super Castlevania IV –SNES y Castlevania 64 o Castlevania –N64, Castlevania Legacy of Darkness –N64, Nosferatu –SNES, Conker's Bad fur day –N64 y Van Helsing –GBA.



Esqueletos

Como era de esperarse, no podía faltar mi tipo favorito de "monstruo", los esqueletos. Al igual que los zombis, ellos son traídos a la vida por varios métodos y utilizados para perseguir a los "buenos" de las historias; pero a diferencia de los muertos vivientes, los montones de huesos están 100% muertos, por lo que son más difíciles de eliminar. Sin embargo, en los videojuegos son de los clásicos enemigos débiles, a menos de que sean regenerativos. Técnicamente, es imposible vencer a un esqueleto a combate limpio, tendría que usarse fuego, ácido o algún tipo de elemento o brujería para evitar que volvieran a levantarse; pero resultaría demasiado difícil. Su tenacidad es legendaria y aunque sean desmembrados, no pararán hasta terminar con su enemigo. La ventaja que tienen los esqueletos sobre los zombis o cualquier otro enemigo, es su carencia de sentimientos; el no tener remordimientos, piedad o miedo los hace letales.

videojuegos

Toda la serie de Castlevania (especialmente Castlevania 64) –N64, Prince of Persia (¡los esqueletos son invulnerables, como debe ser!) –SNES, Killer Instinct –GB y SNES, Killer Instinct Gold –N64, Beetlejuice –NES, Chiller –NES.

zombis

Los zombis son quizás los enemigos más comunes a los que te podrás enfrentar en los videojuegos; son muertos traídos a la vida mediante algún método artificial y no tienen memoria de su pasado. Los zombis son comúnmente usados por personajes superiores, que aprovechan su falta de miedo y de razón para llevar a cabo tareas simples, como deambular por ahí atacando a cuando intruso se encuentren; claro, esta falta de inteligencia es una debilidad que puedes utilizar en tu beneficio. Siendo semimuertos, los zombis no pueden detenerse tan fácilmente como un organismo vivo. En las películas y en muchos juegos, los representan como comedores de carne y/o sesos, siendo éste su único propósito real, pues la conservación de la "vida" es el instinto natural básico. Hay rumores de que en la vida real, hubo casos de muertos reanimados para realizar trabajos forzados, usando un vegetal llamado "pepino del zombi", que contiene grandes cantidades de narcóticos, suficientes para lograr que un organismo muerto tenga una semblanza de vida. Obviamente, es inhumano el abuso de los zombis.

videojuegos

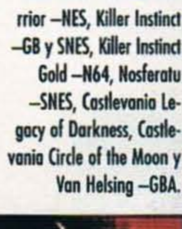
Toda la serie de Resident Evil, Castlevania II: Simon's Quest –NES, Zombies ate my Neighbors –SNES, Ghoul Patrol –SNES, Ghost n' Gobblins –NES, Conker's Bad fur day –N64 y Nosferatu –SNES.

Hombres lobo

Su nombre correcto es licántropos, y su existencia es muy similar a la de los vampiros: ellos son hombres normales, pero cargan la maldición de convertirse en lobos en las noches de luna llena. En algunas historias, ya sea en películas, libros o videojuegos, ciertos hombres lobo pueden transformarse a voluntad o mediante algún rito; por esta razón, muchos son plasmados como malvados y otros, como víctimas. Dependiendo de la ficción del autor, los hombres lobo están o no conscientes al momento de adoptar forma animal.

Es común que en varias historias estos seres sirvan de guardianes diurnos a los vampiros, dado que ellos los aceptan y necesitan, aunque en muchas otras hay enfrentamientos entre ambas razas de monstruos. Por lo general, los hombres lobo prefieran aislarse del mundo, a fin de evitar dañar a las personas cuando sufren el cambio tan drástico de forma y de temperamento.

videojuegos



Werewolf: The Last Warrior –NES, Killer Instinct –GB y SNES, Killer Instinct Gold –N64, Nosferatu –SNES, Castlevania Legacy of Darkness, Castlevania Circle of the Moon y Van Helsing –GBA.

Frankenstein

Mary Shelley escribió una novela que ha perdurado a través de los años como una de las más famosas obras literarias de todos los tiempos. En ella narra la historia de cómo la ambición de conocimiento lleva a Victor Frankenstein a dar vida a un ser creado a partir de cadáveres humanos. Este pobre ser es repudiado por su apariencia contrahecha y abominable; pero no es malo, la misma gente y su propio creador lo orillaron a vengarse de quienes lo rechazaron. Desde entonces, el monstruo ha sido llamado Frankenstein, lo curioso es que se ha perdido un poco el sentido original de que el verdadero "monstruo" es Victor, pues él fue quien creó, rechazó y terminó odiando a un ser inocente. En los juegos ha aparecido como fiel ayudante de Drácula, tal vez sea esa una manera de vengarse de los humanos que lo marginaron desde un principio.

videojuegos

Frankenstein: The Monster Returns –NES, Mary Shelley's Frankenstein –SNES, Castlevania III Dracula's Curse y Castlevania Legacy of Darkness.

LA LEGIÓN

Ganadores de la trivia Street Fighter:

Aquí está la lista de los afortunados miembros de La Legión que ganaron la segunda trivia, la cual estuvo muy sencilla. ¡Felicidades!

- Enrique Montalvo González
Cd. Neza, Estado de México
- Carlos D. Fuller Graniel
Monterrey, Nuevo León
- Horacio Marcos Lira Hernández
Cd. Neza, Estado de México
- Juan José Nava Matienzo
Ecatepec de Morelos, Edo. de México
- Luis Felipe Estrada Medina
Yautepec, Morelos

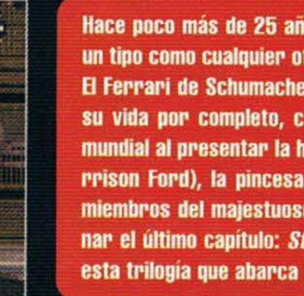
Espero que te haya gustado esta edición del Cementerio, y que ahora tengas una idea diferente de los monstruos a los que nos enfrentamos en la ficción, aunque debes recordar que muchos de ellos fueron creados en base a hechos reales y son la muestra de qué tan lejos puede llegar la crueldad y ambición del ser humano. Recuerda que espero tus mails a: panteon-@clubnintendomx.com para que me platiques todo lo que quieras. Y no te preocupes, estoy preparando sorpresas para La Legión, así que mantente pendiente. ¡Hasta la próxima!

STAR WARS TRILOGY

APPRENTICE OF THE FORCE™

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana...

La esperanza del universo se centra en el joven aprendiz Jedi Luke Skywalker y un grupo de rebeldes, quienes lucharán con todas sus fuerzas contra el imperio comandado por Darth Vader. ¿Será el principio de la tiranía del lado oscuro o el inicio de una nueva esperanza?



Hace poco más de 25 años, casi nadie había escuchado hablar de George Lucas, un tipo como cualquier otro que soñaba con ser piloto de carreras (¡imagínate! El Ferrari de Schumacher *vs.* el Pod de Lucas), pero un giro drástico cambió su vida por completo, convirtiéndose en todo un icono de la cinematografía mundial al presentar la historia de Luke Skywalker (Mark Hamill), Han Solo (Harrison Ford), la pincesa Leia Organa (Carrie Fisher) y otros tantos personajes miembros del majestuoso universo de Star Wars. Ahora, meses antes de estrenar el último capítulo: *Star Wars: The Revenge of the Sith*, Ubi-Soft nos muestra esta trilogía que abarca los últimos episodios de La Guerra de las Galaxias.

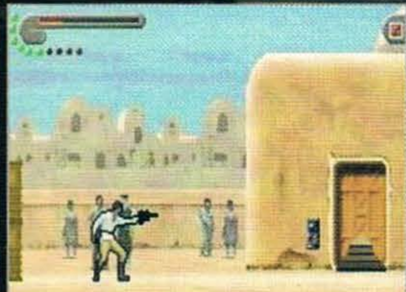
Compañía: Ubi-Soft
Desarrollador: Ubi-Soft Canadá
Categoría: Acción
Clasificación: Everyone
Jugadores: 2

Apprentice of the Force te permitirá jugar como Luke Skywalker a través de múltiples escenarios extraídos directamente de la trilogía original de Star Wars.

THQ fue la primera compañía en aprovechar la licencia de Star Wars en el Game Boy Advance, trayéndonos cuatro títulos de baja calidad —seamos realistas, eran un somnífero potencial—, todo indicaba que la fuerza no acompañaba al GBA y que ni todos los midiclorianos podrían hacer algo para evitarlo. Sin embargo, aprovechando el lanzamiento de la trilogía en DVD (versión remasterizada), por fin tendremos algo decente para jugar en el "SP", con la acción y la historia que te harán disfrutar el juego seas o no fan de La Guerra de las Galaxias.

¡Que la fuerza te acompañe!
Eres la esperanza de los rebeldes y perder no es una opción...

El concepto del juego abarca las tres últimas partes de la serie, desde lo visto en A New Hope, pasando por Empire Strakes Back y culminando con Return of the Jedi —sin duda, será un título sumamente completo—, aprovechando sólo las escenas cumbre de cada filme y logrando la expectación que pocos títulos han conseguido (excepto los del SNES, que en verdad fueron impresionantes). Tu misión es cursar el complicado entrenamiento Jedi para despertar la fuerza y volverte un digno oponente del imperio. Quizá no sea cosa fácil, pero estamos seguros que sabrás dominar las habilidades y poderes de cada integrante para salir avante ante cualquier reto.



Descubre las fantásticas habilidades y poderes Jedi como: Jedi Power Flash, the Force Push y el salto Jedi. Además, aprovecha al máximo las artes físicas y el arsenal que encontrarás a tu paso.

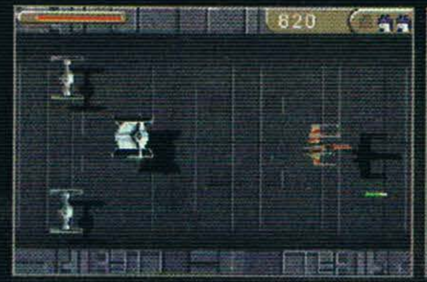
Enfrenta la batalla sin importar dónde te encuentres...

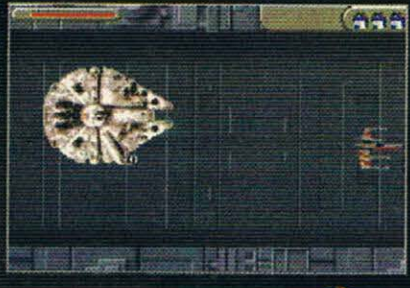
Elevando el factor de acción se encuentran las misiones de vuelo, sube a bordo de X-Wing y prepárate para destruir la Death Star con tus inseparables compañeros Biggs y Wedge, o aniquila a un ejército de Tie-Fighters con el poderío del Millennium Falcon, la nave más veloz que ganara Han Solo en una apuesta. ¿Quieres más? Checa las escenas en Endor, hogar de los pequeños y valientes Ewoks —por cierto, ¿sabías que el actor que da vida a Wicket es Warwick Davis? Es el mismo que interpreta a Willow, el pequeño aprendiz de mago— y en donde se llevará a cabo la batalla final para desactivar el escudo de energía.

La fuerza está contigo joven Skywalker, pero aún no eres un Jedi...

La historia se basa principalmente en las aventuras del valiente Skywalker, aunque también puedes controlar a otros personajes en ciertos eventos donde Luke no está presente. Incluso hay momentos de acción cooperativa al jugar con R2-D2 (el pequeño androide que parece bote de basura), en los que el robot te ayudará mostrándote varios secretos y el tipo de *items* que necesitas usar para completar la misión.

A lo largo de tu odisea te enfrentarás a los villanos típicos de la serie, como los stormtroopers, Boba Fett, Rancor, Wampas y por supuesto al temible Darth Vader... uno de los más poderosos Jedi de todos los tiempos, y quien ahora se encuentra bajo el control del Emperador y la fuerza del lado oscuro. El grado de dificultad no es muy severo, sin embargo, los jefes de cada misión te darán buena pelea antes de permitirte avanzar al siguiente nivel.





¡Domina tus movimientos!

¿Jugaste el último título de Prince of Persia para GBA? Si es así, ya tendrás una idea clara del *engine* que puedes disfrutar en **SW Trilogy: Apprentice of the Force**, los personajes se mueven con suavidad y no tan acartonados como suele ocurrir, de hecho cuentan con múltiples cuadros de animación para enfatizar sus diferentes acciones que, junto con los efectos especiales en los *backgrounds*, como transparencias, elementos coloridos y realce de personajes, hacen de éste, una propuesta interesante para todo tipo de videojugadores.

Para seguir la tendencia dejada por **Matrix** y **Max Payne**, aquí también usas el efecto Bullet Time para moverte al doble de velocidad que los enemigos y armar mejores escenas de combate cuerpo a cuerpo. Ahora bien, si juntas esta opción, más los saltos dobles y el poder de telequinesia, ¡tendrás como resultado un héroe intergaláctico listo para vencer cualquier adversidad.

¿Sabías que...?

- En la versión francesa de Star Wars: A New Hope muchos nombres de los personajes fueron cambiados, por ejemplo, C-3PO a "Z-6PO", Han Solo es "Yan Solo" y Darth Vader, "Dark Vador".
- Los AT-AT están basados en las grúas usadas generalmente en los puertos de carga de Estados Unidos. Y para que los movimientos se vieran más realistas, se estudió la forma de caminar de los elefantes.
- El primer título promocional para el sexto episodio fue "The Revenge of the Jedi" y, poco después, se cambió por el nombre que todos conocemos: The Return of the Jedi. Si tienes algún promocional con el primer nombre ¡No lo tires! Puedes venderlo a un precio bastante elevado.
- Darth Vader fue interpretado por tres diferentes actores, su cuerpo pertenece a David Prowse, la voz es interpretada por James Earl Jones y el rostro es de Sebastian Shaw.

Enfréntate a tus amigos

Aún no termina la diversión, si ya salvaste a la galaxia en la opción individual y quieres probar tus habilidades Jedi contra uno de tus amigos, te recomendamos checar la modalidad *multiplayer*, ya sea en las batallas tipo "Dogfight", donde tu objetivo principal es perseguir a tu rival hasta derribarlo —similar a lo visto en Star Fox 64—, o si lo prefieres, participa en "Capture the Flag", donde demostrarás al 100% tus habilidades como piloto al evadir los ataques ofensivos para mantenerte el tiempo necesario en posesión de un estandarte. Ambas batallas se desarrollan sobre las espectaculares X-Wing y a través de múltiples escenarios.

Ranking 1 — 10

CROW 9.0

No hay nada mejor que ver la nueva trilogía en DVD con palomitas y refresco en mano, y al terminar... adentrarse al fascinante mundo de La Guerra de las Galaxias de forma interactiva con Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force. Me agrado mucho que reunieran las tres películas para hacer el videojuego, lo que hace de éste, un título portátil con mucha acción y un *gameplay* fácil de controlar, ya sea en las misiones terrestres o aéreas. Sin duda, una buena opción para esta temporada.

PANTEÓN 9.0

Siendo un fan del universo de Star Wars, me emocioné mucho con este título, que te transporta a los momentos más memorables de las tres primeras películas que conocimos de la saga, como la batalla de Hoth y el encuentro con el Rancor. Es muy recomendable por su buen *gameplay*, aunque no tiene la misma dificultad de la trilogía del SNES, ¡ahí sí que tenías que ser un Jedi para acabarlo en la dificultad más alta!

MASTER 8.5

A pesar de que no soy tan fan de Star Wars, debo reconocer que los juegos basados en esta serie de películas son muy buenos. Los de SNES lograron captar el sentimiento que transmite el filme, y los títulos de N64 y GameCube son tan espectaculares, que parece que estás viendo la película. Esta nueva versión para GBA no es la excepción, te hará pasar muchas horas de diversión, sobre todo por su entretenido modo versus. ¡Que la fuerza te acompañe!

Serious Sam Advance
Game Boy Advance

Password	Efecto
HEXMODE	Amon Thule, Subterranean Palace of The Pharaos (fácil).
WOLF	Amon Thule, Subterranean Palace of The Pharaos (difícil).
OPEE	Amon Thule, Subterranean Palace of The Pharaos (normal).
NEED	Baths of Diocletian (fácil).
LIMO	Baths of Diocletian (difícil).
OWL	Baths of Diocletian (normal).
WAFTY	Ceasar's Palace (fácil).
MOCKNEY	Ceasar's Palace (difícil).
MOOPAY	Ceasar's Palace (normal).
COINAGE	Gladiator Training School (fácil).
MADEUP	Gladiator Training School (difícil).
FRYUP	Gladiator Training School (normal).
NORTHERN	Preatorian Fort (fácil).
MIRROR	Preatorian Fort (difícil).
FILLY	Preatorian Fort (normal).
BADDUN	Pyramid Entrance Maze (fácil).
CHIPPER	Pyramid Entrance Maze (difícil).
BETTERER	Pyramid Entrance Maze (normal).
BOBBINS	Slave Compound (fácil).
FORREST	Slave Compound (difícil).
PILCH	Slave Compound (normal).
TOAST	Slave Quarters (fácil).
BEAK	Slave Quarters (difícil).
BEVIL	Slave Quarters (normal).
GAMES	The Forum of Mars (fácil).
FOZZER	The Forum of Mars (difícil).
DUCKAROO	The Forum of Mars (normal).
MNIP	The Temple of Herkat Lower (fácil).
TITHES	The Temple of Herkat Lower (difícil).
KIPPAGE	The Temple of Herkat Lower (normal).
MEGAMUNT	Tomb of Ramses (fácil).
EYE	Tomb of Ramses (difícil).
HORSE	Tomb of Ramses (normal).

Terminator 3: The Rise of the Machines
Game Boy Advance

Selección de nivel

Introduce HKSGP como *password*, después pon pausa durante el juego y ejecuta el código que elijas:

Código	Efecto
JGSGF	Final
NRBGB	Nivel 2
RWHGK	Nivel 3
NGGGC	Nivel 4
BMFGT	Nivel 5
LRHGF	Nivel 6
NRPGD	Nivel 7
RLPGJ	Nivel 8
LWRGH	Nivel 9

The Haunted Mansion
Nintendo GameCube

Introduce lo siguiente en la pantalla de título:

Juega con Skeleton Zeke:

Presiona la siguiente secuencia en la pantalla de título.

Mantén presionado abajo, A, B, X, Y.

Haz que Zeke se vuelva invisible:

Zeke será invisible, pero sus ropas no. Usa el siguiente código antes que la información legal aparezca. Deja de oprimir los botones cuando veas la pantalla de título.

Mantén presionado A, B L y R.

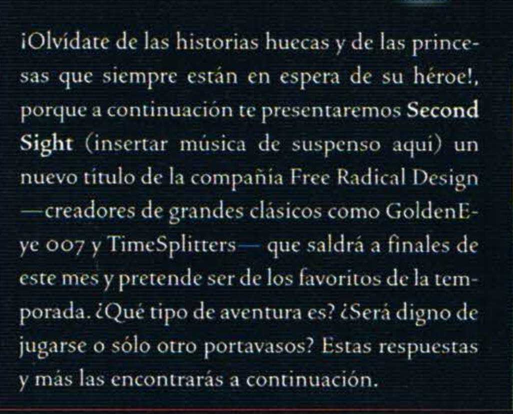
Códigos para la casa embrujada:

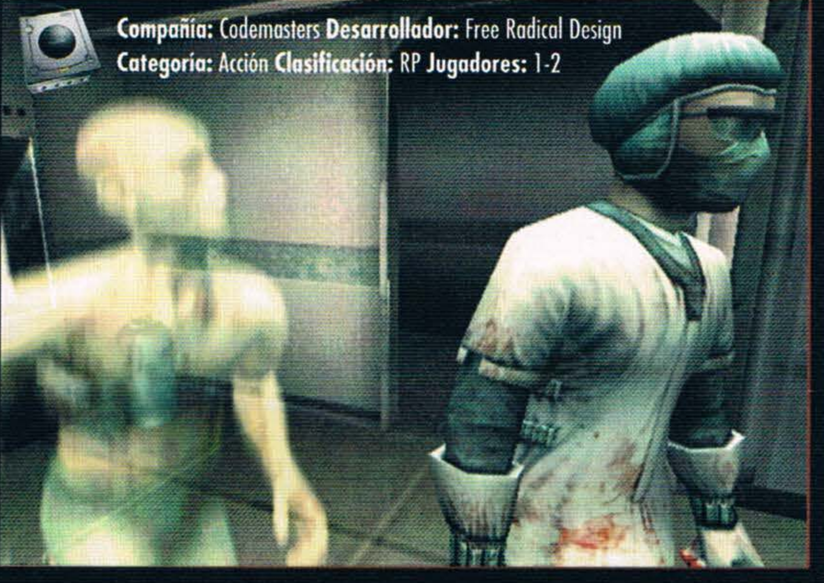
En cualquier momento de tu juego, mantén presionado abajo-derecha en el *D-pad* y oprime estos botones:

Código	Efecto
B, X, X, X, B, X, Y, A.	Invulnerabilidad.
X, X, B, Y, Y, B, X, A.	Selección de nivel.
B, B, Y, Y, X, X, X, A.	Mejora tu arma.

SECOND SIGHT

¿Alguna vez has soñado con tener habilidades y poderes especiales? Y si los tuvieras, ¿qué harías con ellos? Éste es el dilema que afronta John Vattic al resurgir de un coma en un hospital de Estados Unidos, donde le hicieron diversas cirugías traumáticas y terribles experimentos. Él no conoce su nombre, no recuerda su pasado, pero sabe que la única forma de subsistir es escapar y revelar el secreto que lo ha llevado a este lugar.





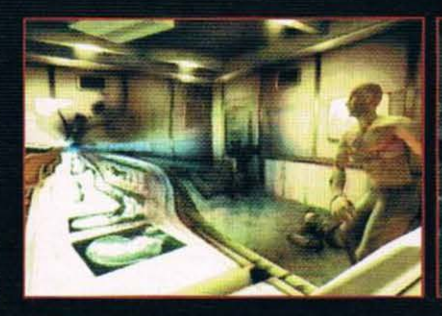
Compañía: Codemasters **Desarrollador:** Free Radical Design
Categoría: Acción **Clasificación:** RP **Jugadores:** 1-2

¡Olvídate de las historias huecas y de las princesas que siempre están en espera de su héroe!, porque a continuación te presentaremos **Second Sight** (insertar música de suspenso aquí) un nuevo título de la compañía Free Radical Design —creadores de grandes clásicos como GoldenEye 007 y TimeSplitters— que saldrá a finales de este mes y pretende ser de los favoritos de la temporada. ¿Qué tipo de aventura es? ¿Será digno de jugarse o sólo otro portavasos? Estas respuestas y más las encontrarás a continuación.

¡Embárcate en un thriller lleno de acción y misterio al estilo hollywoodense!

Al ver las imágenes quizá pienses que se parece a **Psi-Ops** de Midway, pero no es así, cada uno tiene su propio encanto, a pesar que ambos usan fuerzas mentales como armas principales. En **Second Sight** la trama es parte fundamental junto con las diversas escenas de acción. Los eventos se llevan a cabo en dos líneas de tiempo: presente y pasado. Intercalándose para brindarte una mejor perspectiva de la historia de Vattic, quien hasta hace seis meses fue un especialista en parapsicología y ahora no recuerda nada.

La primera impresión que vemos es de un pobre tipo al que parece que le han puesto una golpiza, con vendajes en su cuerpo y múltiples cicatrices que indican su estado deplorable. Él pronto descubre que su situación es más compleja de lo que cree al darse cuenta de sus nuevas dotes mentales y su misión principal será conocer quién es el culpable y por qué lo eligieron.



El interés por la parapsicología creció durante la Segunda Guerra Mundial porque se creía que Adolfo Hitler hacía experimentos de esta índole.

¡Todo cambio en el pasado tendrá consecuencias en el futuro!

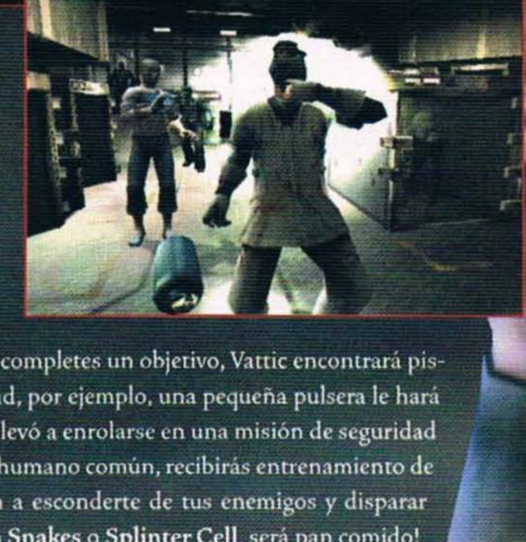
Debido a su hambre de información y a los experimentos que le practicaron, John repentinamente tendrá ciertos *flashbacks* o regresiones de lo sucedido antes de los trágicos sucesos, haciendo de los recuerdos escenas jugables con acción constante y afectando los incidentes del pasado para resolver los misterios del futuro.

En estas misiones no gozas de poderes especiales, dejándote sólo tus habilidades de simple mortal para defenderte de los enemigos; sin embargo, en las escenas postexperimento, el personaje principal ya tiene la facultad de usar poderes mentales, cambiando drásticamente el estilo de juego.

Al adentrarte en el pasado, verás un video de cuando Vattic es llamado por Jayne Wilde, líder y consejero de un grupo militar conocido como WinterICE —dedicado a la lucha antiterrorista— y, posteriormente, transportado a Siberia para iniciar su misión. Se rumora que Wilde tiene poderes psíquicos que han ayudado al grupo a evitar desastres en el campo de batalla.

Le habrán robado su pasado, pero hará todo lo posible por recordar y cobrar venganza contra sus agresores.

Recorre diferentes escenarios del mundo real, como las heladas zonas de Siberia, las calles de Nueva York, un asilo en Vermont y muchos más.



Al iniciar sólo tienes disponible el poder de la telequinesia, útil para abrir puertas y mover objetos, y otro que te ayudará a recobrar tu energía. Tiempo después, descubrirás nuevas capacidades para defensa y combate, como la facultad de arrojar esferas de energía para dañar a tus oponentes, volverte invisible ante los guardias o controlar su cuerpo al estilo **Geist**. Cada vez que completes un objetivo, Vattic encontrará pistas para conocer más sobre su identidad, por ejemplo, una pequeña pulsera le hará recordar su apellido y el motivo que lo llevó a enrolarse en una misión de seguridad nacional. Como en el pasado fuiste un humano común, recibirás entrenamiento de los US Marines, quienes te enseñarán a esconderte de tus enemigos y disparar diversas armas. ¡Si ya jugaste **The Twin Snakes** o **Splinter Cell**, será pan comido!

¡Ayuda a Vattic a descubrir sus nuevos dones!

John debe usar sus poderes psíquicos para descubrir una terrible cadena de eventos y comprender los motivos de los experimentos.

El arte de mover objetos con la mente

oCompletar las misiones no es nada sencillo, es necesario cumplir ciertos retos —usando las habilidades furtivas al estilo Sam Fisher— para evitar que los rivales te sorprendan, pero allí no termina todo, también existen batallas de intensa acción donde muestras tu hábil manejo de las armas, o en su defecto, de los poderes psíquicos. Lo mejor de todo es que habrá niveles en los que deberás combinar estas características para sobrevivir.

El juego se lleva a cabo en un ambiente en tercera persona, con dos tipos de cámara, una estática como en Resident Evil y otra más dinámica estilo Metal Gear. En cuanto al aspecto gráfico, texturas y diseño de personajes es similar a TimeSplitters. Tanto el protagonista como los enemigos poseen gran variedad de animaciones en movimientos y gesticulaciones de la cara que hacen más reales las expresiones y acciones. Sin embargo, les falló un poco respecto a la sensibilidad del C Stick, con el que controlas la mira de las armas; pero no te preocupes, un poco de práctica lo resuelve todo. Asimismo, le damos un punto a favor por las narraciones, ¡todo el juego está completamente hablado! Y tienes la opción de activar o desactivar los diálogos escritos. Por desgracia, éstos sólo están en inglés.

Desde hace tiempo no veíamos un título tan envolvente que te mantuviera al tanto de los hechos de principio a fin y, sobre todo, con múltiples giros en la historia para aumentar la expectación. No importa si eres un jugador novato o experimentado, en el menú principal existe la opción de modificar el grado de dificultad. Si te quedaste con ganas de jugarlo, no te preocupes, para estas fechas ya estará disponible en las tiendas. Recuerda, tus acciones podrán cambiar tu destino. ¡Piensa antes de actuar!

Ranking 1 — 10

CROW 8.0

Resident Evil 4 se retrasó un poco, pero SS ya está aquí para que te adentres en los misterios de la mente de esta gran historia que te mantendrá al filo de tu asiento. Me agradó mucho que le incluyeran diálogos hablados y no balbuceos como en Banjo-Kazooie u otros títulos. Lo bueno son las tomas de decisiones que pueden afectar tu futuro, el punto malo es que no incluyeron un modo tipo deathmatch para competir con tus cuates.

PANTEÓN 9.0

He visto y jugado bastantes títulos desde que tuve en mis manos el GCN, pero pocos han aportado algo totalmente avasallador en mi memoria como lo hizo Eternal Darkness, el cual es uno de esos juegos que en verdad te hacen vivir las situaciones del protagonista. Second Sight me proporcionó el mismo sentimiento; es una excelente opción para los que buscamos algo más que dar botonazos. Chécalo y sentirás lo que te digo.

MASTER 8.5

Recientemente, los juegos de acción se habían encajonado un poco en algo así como "dispararle a lo que se mueva", omitiendo el elemento estrategia. Por fortuna, Second Sight sale de todo lo anterior para brindarnos un juego con intensa acción, basado en una historia sólida que te hará pensar bastante y, al igual que el protagonista del juego, lo recordarás por siempre. De verdad, éste es un título que no te debes perder por nada.

nintendo.com

Quiero un nuevo tatuaje.

No sé dónde.

El primer tatuaje que viene con un Game Boy:
Presentamos el Game Boy Advance SP Tattoo Edition. Juega más de 500 títulos con estilo.

GAME BOY ADVANCE SP
Tattoo Edition

ÚLTIMA PÁGINA
OCTUBRE 2004

Sabemos que te quedaste con ganas de más información y detalles de los próximos títulos, pero no te desesperes, el tiempo pasa rápido y pronto tendrás en tus manos la siguiente edición llena de tips, trucos y reseñas de los videojuegos que están causando furor y de los que brillarán en la próxima temporada. Además de las clásicas secciones: Tus preguntas a Mario, El Ojo del Cuervo, Centro de Entrenamiento y muchas otras más.

Mega Man Anniversary Collection

Después del gran compendio Mega Man Anniversary Collection para Nintendo GameCube, Capcom decide lanzar una versión similar en el Game Boy Advance. Ésta tendrá una gran variedad de juegos del robot azul (adaptaciones de las versiones originales de GB) que tanta euforia ha causado a través de los años. ¿Quieres conocer cuántos y cuáles juegos se incluyeron? Checa el artículo que te hemos preparado para la próxima edición.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Battle Nexus

¡Las Tortugas Ninja regresan por más acción en el Nintendo GameCube y Game Boy Advance! A diferencia de la versión anterior, ahora cada uno de tus amigos podrá elegir a su personaje favorito para librar la batalla *multiplayer* más intensa que se haya visto en los últimos tiempos.Las misiones son más extensas y cuentan con una gran variedad de enemigos que intentarán detenerte a toda costa.

The Incredibles

El último trabajo de Disney-Pixar (creadores de *Toy Story*, *Finding Nemo* y más) nos transporta a un mundo habitado por una familia poco convencional de superhéroes, quienes de vivir una vida ordinaria serán llevados a una odisea llena de aventuras para salvar al mundo. La versión en videojuego está a cargo de THQ y saldrá para el Nintendo GameCube y Game Boy Advance a finales de octubre.

Pikmin 2

¿Llegaste al planeta de los Pikmin y no sabes que hacer? ¿Te confundes con los diferentes colores de los Pikmin? ¡No te preocupes! Si necesitas un poco de ayuda con este juego, nosotros te la proporcionamos. En la revista de noviembre encontrarás una serie de tips y estrategias para dominar las misiones de los curiosos personajes creados por Shigeru Miyamoto.

Envíanos tus preguntas, sugerencias quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico clubnin@clubnintendomx.com, o a través de nuestra página de internet www.nintendo.com.mx.

Si lo prefieres, mándanos una carta a nuestras oficinas ubicadas en:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México D.F.

X-MEN™
LEGENDS

CLUB ◆◆◆
NINTENDO

X-MEN™ LEGENDS

CLUB NINTENDO